

# ИГР МАНИЯ

**REDLINE**

GANG WARFARE: 2066

**STAR WARS:  
EPISODE I**

**GROMADA**

**JANE'S FLEET COMMAND**

**WILD METAL COUNTRY**

**BALDUR'S GATE MISSION PACK:  
TALES OF THE SWORD COAST**

**ИЮНЬ '99**

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА  
ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >





**доступ** в **internet**

**40\$**

**UNLIMITED**

регистрация-20\$

неограниченный доступ в дневное время  
с 9.00 утра до 18.00 вечера - 30\$

неограниченный доступ в ночное время  
с 02.00 ночи до 12.00 дня - 25\$

Марксистская 34, корпус 8,

тел.: 792-5-792

внут. тел.: 55-05

email: [info@ilm.net](mailto:info@ilm.net)

<http://www.ilm.net>

Все расценки указаны в долларах США с учетом НДС

Design by **RED**  
[www.redstudio.ru](http://www.redstudio.ru)



**УЧРЕДИТЕЛЬ**

ООО «Игромания»  
Генеральный директор  
Александр Парчук  
Зам. ген. директора  
Светлана Базовкина

**РЕДАКЦИЯ**

Главный редактор  
Евгений Исупов  
Зам. главного редактора  
Дмитрий Бурковский  
Научный редактор  
Александр Савченко  
Редакционная коллегия  
Вячеслав Акимов  
Алан Берновский  
Екатерина Воронина  
Сергей Пуриков  
Игорь Савенков  
Николай Силин  
Денис Чекалов  
Кирилл Шитарев  
Технический редактор  
Людмила Катаева  
Арт-директор  
Виктор Попов

**ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ**

Ирина Карпова  
Тел. 274 9059  
Серьян Смакаев  
Пейдж. 239 1010, аб. 22 396

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ**

Алексей Густокашин  
Тел./факс. 274 9059, тел. 274 9293  
E-mail: reclama@igromania.ru

**ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ**

Иван Базовкин  
Пейдж. 333 2010, аб. 35130

**ДЛЯ ПИСЕМ**

109316, Москва,  
Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.  
«Игромания», Тел. (095) 274 9059  
E-mail: editor@igromania.ru  
<http://www.igromania.ru>

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений.

Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».  
Тираж 25.000. Заказ № 1342.  
© «Игромания», 1998-99



# ИГРО МАНИЯ

**От редакции**

Лето, жара, экзамены – не самое подходящее время для компьютерных игр. Но кто боится трудностей? Тем более что мы, как всегда, остаемся с вами.

Поздравляем школьников с окончанием учебного года, выпускников – с успешной (надеемся) сдачей экзаменов, студентов – с завершением сессии.

В майской суматохе прошла Е3, чуть приподняв завесу тайны над тем, во что мы с вами будем играть в ближайшем будущем. Нельзя сказать, что результаты ее обрадовали всех – проектов было представлено большое количество, но многие ли из них действительно несут свежие идеи? Узнаем мы это уже довольно скоро. Тем более что конец месяца оказался на редкость удачным в этом плане, ознаменовав начало нового сезона выходом сразу нескольких давно ожидаемых игр. Рассказывать о них, к сожалению, придется в следующем номере.

Подведение итогов конкурса по игре «Башня знаний», опубликованного в №3 (18), также пришлось отложить до следующего номера. Такая задержка связана с переносом сроков выхода обещанных призов – игры «Башня знаний 2».

Вы, наверное, уже обратили внимание на очередную смену дизайна. Мы пытаемся сделать журнал ещё более красивым, удобным, структурированным и читабельным. Насколько это получилось – решать вам.





## ЖДЕМ ИГРУ

12

ALIEN RESURRECTION	12
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	12
FLIGHT COMBAT	13
HYPE: THE TIME QUEST	14
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP '99	14
LE MANS 24 HOURS	15
LEGEND OF THE BLADEMASTERS	16
LULA FLIPPER	17
MARS MANIACS	17
MAXIMUM OVERKILL	18
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	19
TACHYON: THE FRINGE	21
USAF	21
VELOCITY: TRICKSTYLE	22



## ИГРАЕМ

24

REDLINE GUNG WARFARE: 2066	24
WILD METAL COUNTRY	31
STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE	34
GROMADA	43
SPORT CARS GT	48
TOCA 2 TOURING CARS	51
BALDUR'S GATE MISSION PACK: TALES OF THE SWORD COAST	54
LAMENTATION SWORD	63
★ SILVER: THE EPIC ADVENTURE	66
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	74
JANE'S FLEET COMMAND	78
MALKARI	86



## ЛОМАЕМ

100

BALDUR'S GATE, BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST, BIG GAME HUNTER 2, BLEIFUSS FUN, BOWLING U.S.A., DAMAGE INCORPORATED, DX-BALL, DX-BALL 2, EXPENDABLE, FUTURE COP L.A.P.D., GRUNTZ, KINGPIN, MEGAMAN X4, MIDTOWN MADNESS, RAPANUI, RESIDENT EVIL 2 PLATINUM, ROLLERCOASTER TYCOON, SABRE TEAM, SANDWARRIORS, SCORCH, SONIC 3D BLAST, STUNT TRACK DRIVER, TOM CLANCY'S SSN, WARHAMMER 40.000: CHAOS GATE, WATCHY, WCW NITRO, WORLD WAR 2 GI



## ВООРУЖАЕМСЯ

114

НОВОСТИ	114
КАК РАБОТАЕТ ЗВУКОВАЯ ПЛАТА	116
ИНТЕРНЕТ	123

## SCI-FI

БАВИЛОН-5	126
X-FILES	136

## РАЗНОЕ

ДЕМОДИСК	3
НОВОСТИ	7
ХИТ-ПАРАДЫ	98
ВСПОМИНАЕМ: ДРУГАЯ ЖИЗНЬ	104
РАЗМЫШЛЯЕМ: ФИЛОСОФИЯ STARCRAFT	109
СОЧИНЯЕМ: UNREAL	112
СМЕЕМСЯ	138
ПОЧТА	139
ПОДПИСКА	143

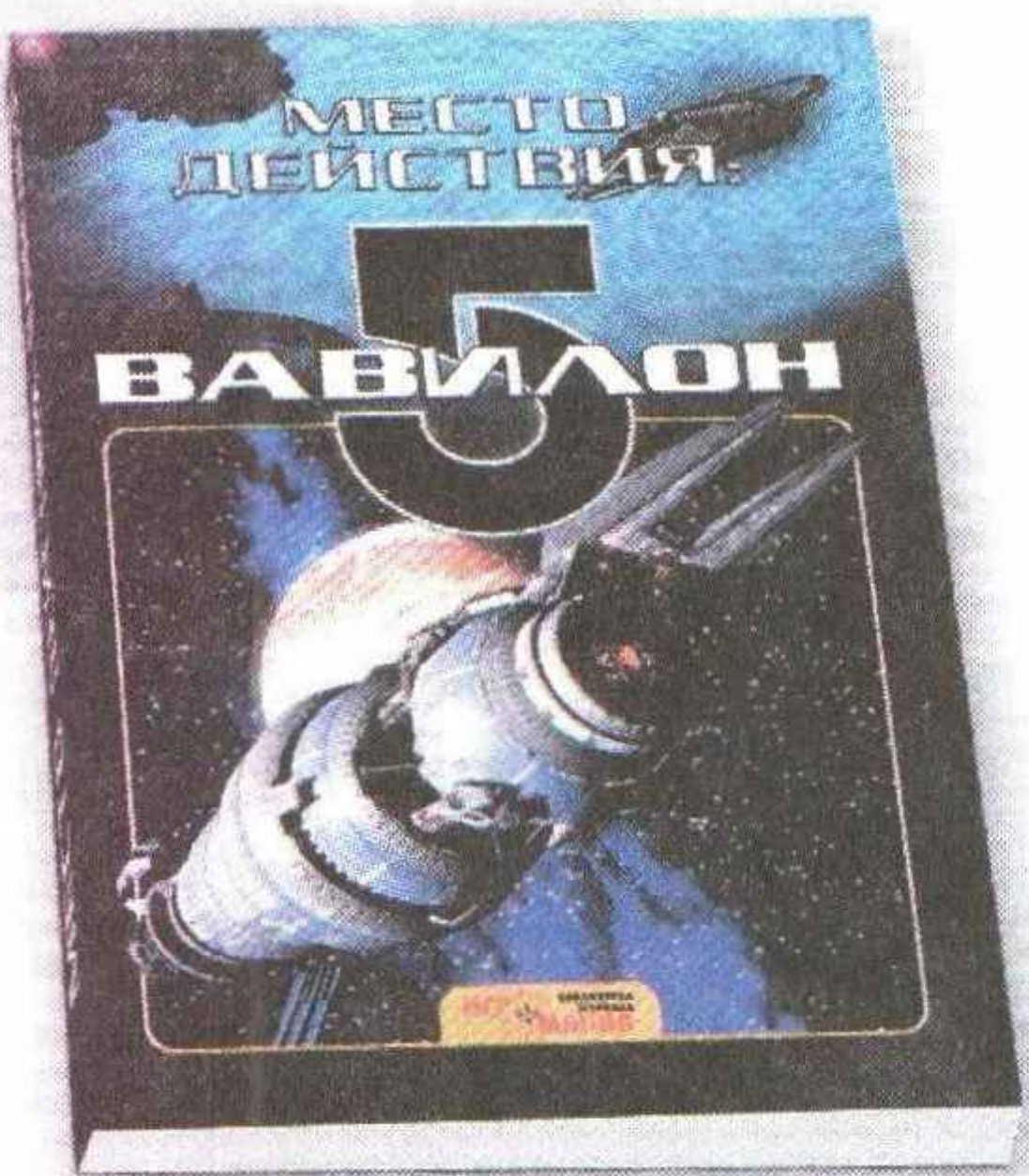
## РЕКЛАМА

ZENON N.S.P.	2 стр. обл.
ILM Net	3 стр. обл.
«Россия Онлайн»	4 стр. обл.
Компьютерный клуб	стр. 77
БЭСМ	стр. 85

Статьи, отмеченные значком ★, в полном объеме представлены **ТОЛЬКО** на нашем диске.







## Здравствуй, старый друг!

Мы рады поздравить всех поклонников «Вавилона-5» с радостным для каждого событием - выходом первой книги о сериале на русском языке. Даже те из вас, кто внимательно читал в журнале «Игромания» рубрику, посвященную «Вавилону-5», найдет множество интересных сведений о любимом сериале. Мы тщательно переработали уже публиковавшиеся статьи, дополнили их новыми любопытными материалами, уточнили терминологию. Здесь вы найдете не только подробнейший рассказ о Вселенной «Вавилона-5» и фильмах по мотивам сериала, но и лучшие образцы творчества его поклонников, а также важные справочные данные - список всех эпизодов «Вавилона-5», перечень упоминавшихся в нем названий и имен.

Многого из того, что мы предлагаем вашему вниманию, нет даже в Internet, поэтому мы надеемся, что книга станет настоящим подарком для всех знатоков и ценителей шедевра Дж. Майкла Стражинского.

## Спрашивайте в книжных магазинах и на лотках!

По вопросам приобретения книги обращайтесь по тел. (095) 274-9059, 274-9293.

Книгу «Место действия: «Вавилон-5» и старые номера журнала «Игромания» можно получить наложенным платежом (платить нужно будет на почте при получении бандероли).

Направляйте заявки по адресу: 105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломиец Д.В. или электронной почтой: [karpova@ilm.net](mailto:karpova@ilm.net)

## ДЕМОВЕРСИИ ИГР:

- Drakan: Order of the Flame
- Guardian of Darkness (The)
- Hidden & Dangerous
- Official Formula 1 Racing
- Ripta Street Soccer
- Quake III: Arena
- Shadow Company
- Storm
- Street Wars
- Submarine Titans
- Triple Play 2000
- Trophy Bass 3D
- Warzone 2100
- X-Beyond the Frontier

## СТАТЬИ:

- Curse of Monkey Island (The)
- Final Fantasy VII
- Resident Evil 2
- Silver
- Tomb Raider II
- Tomb Raider III
- Warhammer 40K: Chaos Gate

## ПАТЧИ:

- Centipede
- Civilization: Call to Power
- Expensible
- Lands of Lore III
- NBA Live 99
- NHL 99
- Sports Car GT
- Tank Racer
- The Settlers III
- Warzone 2100
- X-Wing Alliance

**ИГРОМАНИЯ**

**DIRTY LITTLE NELDER '99:**  
коды для 2087 игр!!!

**DESKTOP THEMES**

**Июнь '99**  
демонстрационный cd-ром

Демоверсии игр  
Патчи и обновления  
Полезные программы  
Темы для рабочего стола

Статьи  
Dirty Little Nelder '99  
и многое другое...

**#6 [21]**



### Демоверсии игр:

Drakan: Order of the Flame  
Guardian of Darkness (The)  
Hidden & Dangerous  
Official Formula 1 Racing  
Puma Street Soccer  
Quake III: Arena  
Shadow Company  
Storm  
Street Wars  
Submarine Titans  
Triple Play 2000  
Trophy Bass 3D  
Warzone 2100  
X-Beyond the Frontier

### Патчи и обновления:

Centipede  
Civilization: Call to Power  
Expendable  
Lands of Lore III  
NBA Live 99  
NHL 99  
Sports Car GT  
Tank Racer  
The Settlers III  
Warzone 2100  
X-Wing Alliance

### Полезные программы:

ACDSee  
Acrobat Reader  
AVP demo

### Аполло

Sonique  
Phantom Sonique  
WinAmp  
WinRAR  
WinZip  
WordView97  
XLViewer97  
Конвертор Лексикон - RTF  
Word 97 converter

### Интернет:

Advanced Dialer  
Dimension 4  
MailReader  
NetVampire  
Teleport Pro  
ICQ  
DUMeter  
NukeNabber

### Темы для Windows:

Age of Empires  
Carmageddon II: Carpoolcypse Now  
Command and Conquer: Sole Survivor  
Doom 2  
Duke Nukem 3D  
F22 Raptor  
Fallout  
FIFA '99  
Heavy Gear  
Heretic

### Джеди Рыцарь

Leisure Suit Larry 7  
Oddworld: Abe's Oddysee  
Quake III: Arena  
Quest for Glory

### Вавилон-5:

Новости от VabCom  
Здесь собрана подборка новостей, связанных с "Вавилоном-5" и "Крестовым походом" за апрель-май. Множество интереснейших подробностей сетевой жизни, дайджесты Стражиского, интервью Брюса Боксleitнера, книжные новинки.

### Неделя на Вавилоне-5

Чрезвычайно остроумные и захватывающие обзоры первых трех эпизодов четвертого сезона, пользующиеся огромной популярностью среди поклонников "Вавилона-5".

### Вавилоша: поэтические страницы

Мы приводим несколько фрагментов из выпусков on-line журнала "Вавилоша", посвященному творчеству поклонников сериала.

### Альтернативный пятый сезон

### Babylon 5 Combat Simulator

Информация от разработчиков игры по мотивам сериала, последние новости с выставки E3'99.

### Статьи

Curse of Monkey Island (The)  
Final Fantasy VII  
Resident Evil 2  
Silver  
Tomb Raider II  
Tomb Raider III  
Warhammer 40K: Chaos Gate

### ИГРОВАЯ БАЗА ДАННЫХ DLN (май 1999 г.)

Обновленная и дополненная версия DLN теперь содержит коды, солюшены, сохранения, трейнеры 2087 игр для PC, 490 игр для PlayStation, 140 для N64, 140 игр для SNES и 54 для NES (Dendy).

## Drakan: Order of the Flame

Разработчик: Surreal Software  
Издатель: Psygnosis  
Жанр: 3D-action/adventure  
Требования: P-166, 16 Мб, рек. 3D-уск.



Наконец-то близок к завершению очередной «наш ответ тете Ларе» со стороны Psygnosis – многообещающая трехмерная бродилка-стрелялка Drakan: Order of the Flame. И похоже, что Tomb Raider'у придется туго – чего стоит только напарник главной героини, «небольшой» огнедышащий дракон по имени Arokh. А там, где этот средневековый тактический бомбардировщик пролезть не сможет, за дело придется браться самой Rynn (а именно так зовут новую Лару). Прощай, старушка Croft, прощай!

## Guardian of Darkness (The)

Разработчик: Cryo Interactive  
Издатель: Cryo Interactive  
Жанр: 3D-action/adventure  
Требования: P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Относительно неплохой 3D-action с большим уклоном в мистику и очень хорошо проработанным сюжетом. Необычное оружие и враги, некая общая стилизация под Bureau-13 и Vampire, сильный элемент ролевой и приключенческой игры – что еще нужно начинающему охотнику за привидениями? Для демоверсии, во всяком случае, весьма неплохо.



## Hidden & Dangerous

Разработчик: Illusion Softworks  
Издатель: Take 2 Interactive  
Жанр: action/RTS  
Требования: P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.



В полку Spec Ops и Rainbow Six прибыло! Hidden & Dangerous, тактическая стрелялка на тему Второй мировой, похоже, может стать новым лидером в жанре. Во всяком случае, все, что для этого нужно, у нее есть – качественную графику и полный динамизма игровой процесс прекрасно дополняет захватывающий сюжет. Ждем полной версии! Как-никак, перед нами почти трехмерные Commandos...

## Official Formula 1 Racing

Разработчик: Lankhor  
Издатель: Eidos Interactive  
Жанр: автосимулятор  
Требования: P-166, 16 Мб, рек. 3Dfx



Сезон в самом разгаре, борьба обострена до предела, пока еще ничего не ясно – идеальное время для выпуска подходящего спортивного симулятора. Перед нами еще одна попытка достойно отразить самые популярные в мире автосоревнования. Конкуренция в этом жанре велика, и чтобы сделать что-то действительно хорошее, потребуется приложить еще массу усилий. Единственное, что может утешить создателей, – официальная лицензия Международной федерации автоспорта дается далеко не всем...

## Puma Street Soccer

Разработчик: Pixel Storm  
Издатель: SunSoft  
Жанр: спортивный симулятор  
Требования: P-133, 16 Мб, рек. 3D-уск.



Закончились все крупнейшие европейские кубковые соревнования, победители в основных национальных лигах давно определены, чемпионаты продолжаются разве что в странах бывшего СССР – в общем, мертвый сезон. Быть может поэтому SunSoft выпустила симулятор именно любительского, уличного футбола? Или же они все-таки решили порадовать наших отечественных болельщиков?

## Quake III: Arena

Разработчик: id Software  
Издатель: Activision  
Жанр: FPS  
Требования: P-200, 32 Мб, OpenGL-уск.



Вряд ли Quake III нуждается в представлениях. А вот в разъяснениях – пожалуй, да.

Итак, перед нами тестовая версия игры, призванная проверить сетевую и графическую совместимость.

Данную программу нельзя рассматривать ни в качестве демонстрационной версии, ни в качестве альфа-кода игры: многое из присутствующего здесь наверняка изменится с выходом финала, так что воспринимайте эту программу лишь в качестве тестируемого образца.

## Shadow Company

Разработчик: Sinister Games  
Издатель: Interactive Magic  
Жанр: тактический симулятор  
Требования: P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Самый оберегаемый и тщательно раскручиваемый проект Interactive Magic близится к финальной стадии разработки. Во всяком случае, демоверсия уже есть. И следует отметить, что идея перенести тактические сражения в полностью трехмерный мир оказалась на редкость удачной. Качественная графика и обширные возможности – это то, чего не хватало Jagged Alliance и что есть у Shadow Company. Надеемся, что неурядицы iMagic сильно не задержат игру и она выйдет точно в срок, т. е. в конце июня.

## Storm

Разработчик: Madia  
Издатель: «Бука»  
Жанр: 3D-action  
Требования: P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.

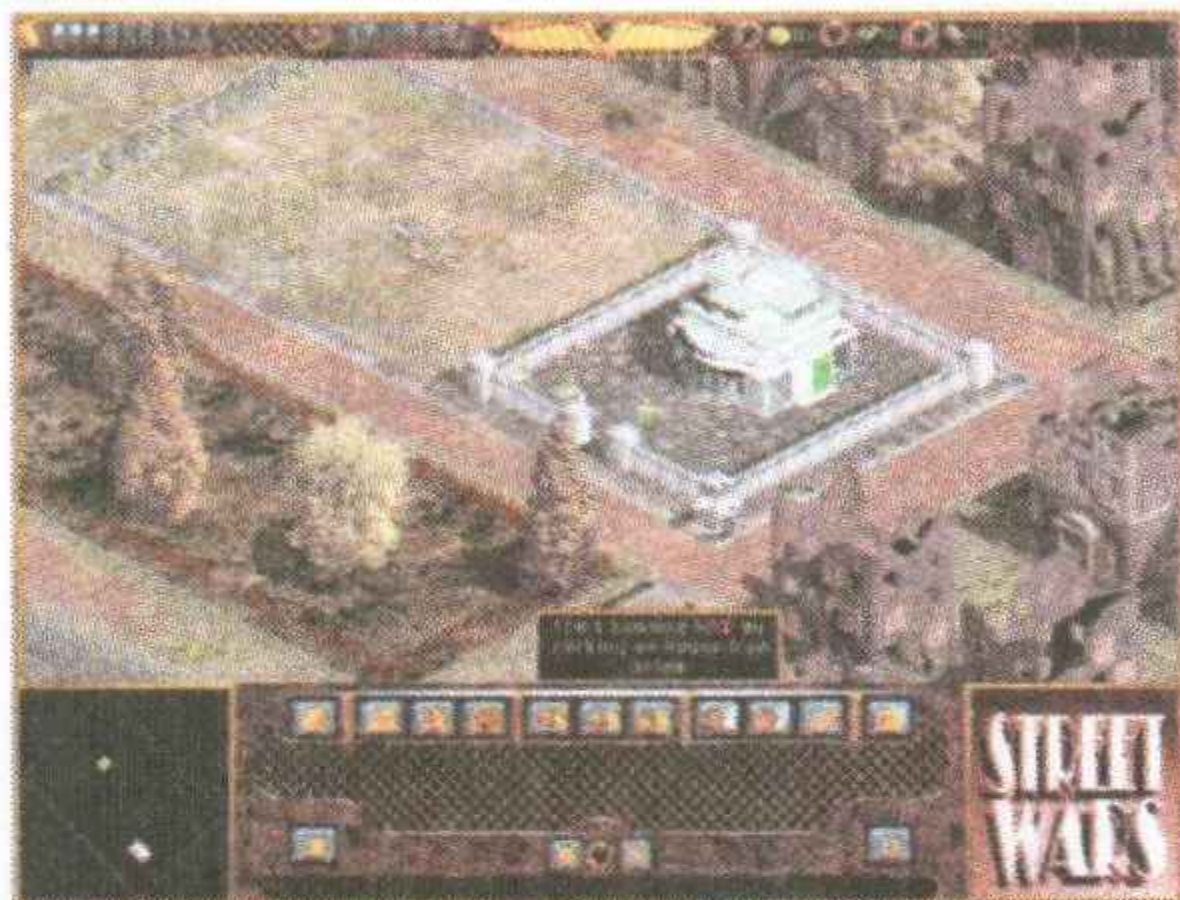


Победитель в номинации «За перспективную разработку» фестиваля «Аниграф '99» и, безусловно, самая красивая отечественная игра. Потрясающее качество графики и спецэффектов заслуживает того, чтобы на нее посмотреть.

## Street Wars

Разработчик: Studio 3  
Издатель: Infogrames  
Жанр: экономическая стратегия  
Требования: P-133, 16 Мб





Несмотря на все прогнозы, Studio 3 все-таки готовит к выпуску продолжение Constructor, очень приятной смеси черного юмора и экономической стратегии. Игра практически не изменилась внешне, однако это не главное – наконец-то «гангстерские» идеи разработчиков получили свое развитие. Теперь мы даже не прикрываем свой темный бизнес весьма благопристойной строительной компанией, а нагло, на глазах у возмущенных горожан и подкупленной полиции создаем свой преступный синдикат. Подправили бы графику – и прощай, Gangsters!

## Submarine Titans

Разработчик: Megamedia  
Издатель: Megamedia  
Жанр: RTS  
Требования: P-200, 16 Мб

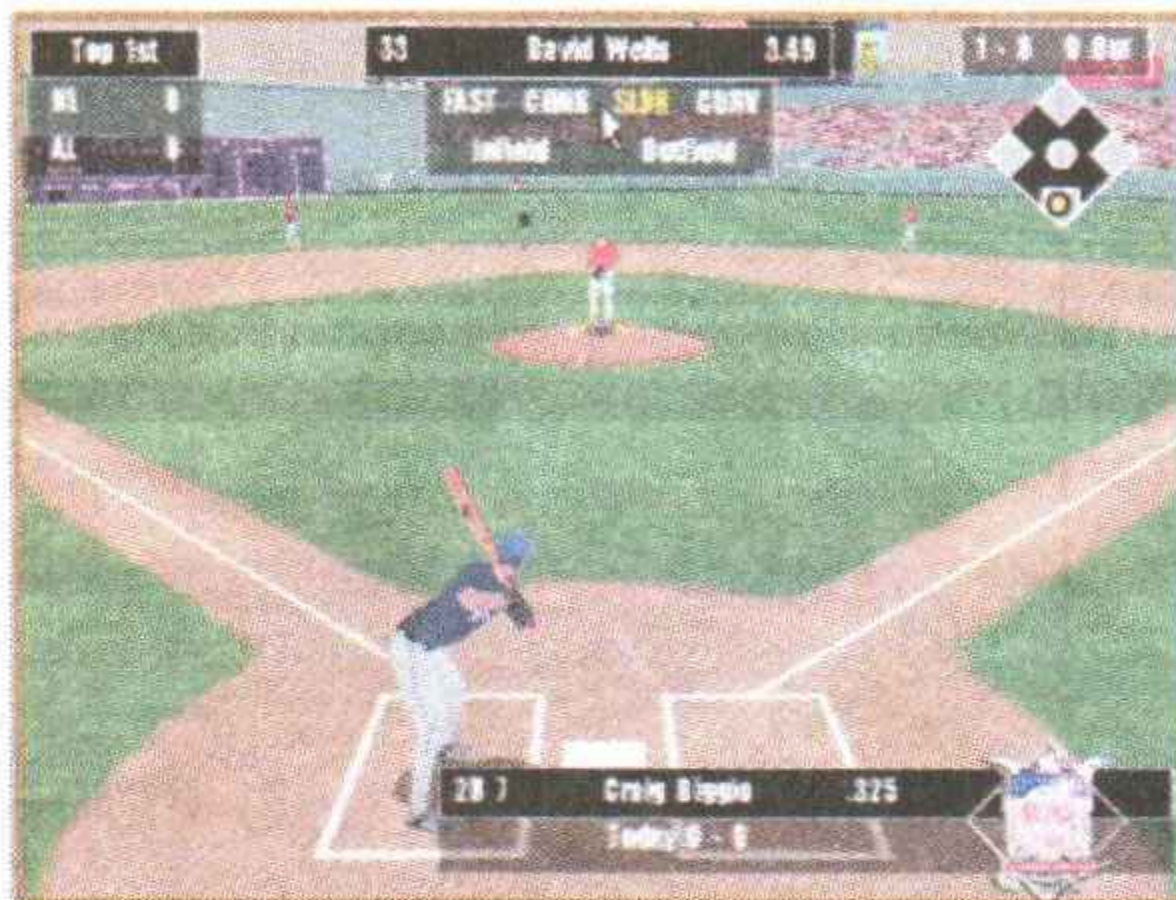


Красивая и качественная стратегия в реальном времени о подводных лодках. Псевдотрехмерный ландшафт и плавная анимация лишь подчеркивают нежелание авторов отходить от традиций Warcraft и C&C. Добротный сделанный «середнячок» для тех, кому подобные игры еще не надоели.

## Triple Play 2000

Разработчик: EA Sports  
Издатель: Electronic Arts  
Жанр: спортивный симулятор  
Требования: P-166, 16 Мб, рек. 3Dfx

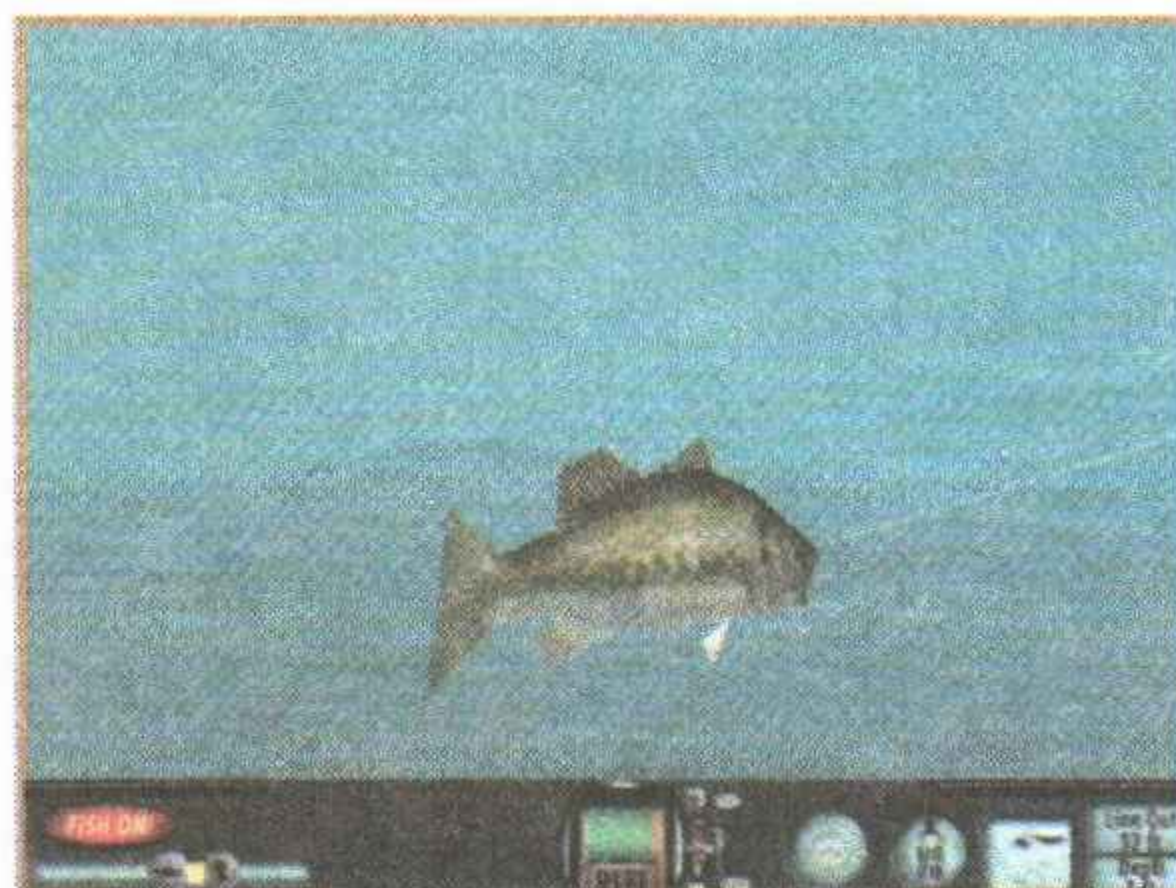
Мы прекрасно осознаем, насколько мало у нас число любителей



бейсбола, однако не выложить эту «демку» мы не могли хотя бы из чистого любопытства, все-таки это первый представитель «двухтысячной» серии из линейки спортивных продуктов EA Sports – всегда так интересно заглянуть в будущее. Впрочем, больше всего нас волнует вопрос: а как будет называться эта игра, скажем, в 2003 году? Triple Play 2003? Или просто '03?

## Trophy Bass 3D

Разработчик: Sierra Sports  
Издатель: Sierra  
Жанр: симулятор рыбалки  
Требования: P-166, 16 Мб, обяз. 3Dfx



Если футбол – это национальный вид спорта, то рыбалка, безусловно, национальный вид отдыха. Надо думать, что не только у нас, иначе с чего бы это количество симуляторов рыбной ловли все возрастает, грозя своим количеством переплюнуть симуляторы охоты на бедных и несчастных оленей...

## Warzone 2100

Разработчик: Pumpkin Studios  
Издатель: Eidos Interactive  
Жанр: 3D RTS  
Требования: P-166, 16 Мб, рек. D3D-уск.

Еще одна трехмерная RTS, но на этот раз намного ближе к классическим представителям жанра – с постройкой и обороной базы, менеджментом ресурсов и обязательными научными исследованиями. К тому же игра основана на одной из самых



популярных (после Warhammer) настольных стратегических игр с одноименным названием.

В обновленной демонстрационной версии вас ждут новые миссии из второго и третьего эпизодов финальной игры.

## X- Beyond the Frontier

Разработчик: EgoSoft  
Издатель: THQ  
Жанр: космический симулятор  
Требования: P-100, 16 Мб, обяз. 3D-уск.



Один из самых оригинальных космических симуляторов последнего времени. Стремитесь ли вы к сражениям, мирному диалогу или торговле – выбор направления зависит только от вас, ведь убивать каждого встречного в этой огромной вселенной совсем не обязательно. Всем фанатам Elite и Privateer настоятельно рекомендуется. Особенно если вас не смущает немецкий язык...

## ИГРОВАЯ БАЗА ДАННЫХ DLH

(май 1999 г.)

Обновленная и дополненная версия DLH теперь содержит коды, солюшены, сохраненки, трейнеры 2087 игр для PC, 490 игр для PlayStation, 140 для N64, 140 игр для SNES и 54 для NES (Dendy).



# НОВОСТИ С E3

Если наугад спросить любого фаната игр, какие компьютерные выставки он знает, в 90 процентах случаев вы услышите про Electronic Entertainment Expo, или E3. Это сравнительно молодое (всего пять лет, вдвое меньше той же лондонской ECTS) мероприятие давно (практически с года своего основания) стало той самой точкой отсчета, с которой определяется развитие индустрии на долгие годы вперед. Неудивительно – на E3 стремятся попасть все компании, ведь это лучший способ громко заявить о своем проекте и (да-да) выгодно продать себя. Что ж, рынок диктует свои условия, а мы, как это ни печально, всего лишь часть его.

Подобные выставки вообще на удивление похожи друг на друга. Море огня, вспышек, музыки, шума и веселья – каждый старается привлечь к себе внимание самым оригинальным способом. Иначе тебя просто не заметят, так как на огромных просторах Los Angeles Convention Center можно легко заблудиться. Отойдя от сложившейся традиции измерять пространство, на котором уютно расположились стенды участников, в футбольных полях, организаторы выставки приводят лишь одно число – 3 000. Именно столько проектов крутилось, показывалось и демонстрировалось на этих самых стендах. Почти в два раза больше по сравнению с прошлым годом. Качественный скачок, очень качественный – динамика роста сохраняется на уровне 1997 г.

Еще две тенденции не отличают нынешнюю E3 от прошлогодней. Во-первых, выставка все больше становится ареной для громких заявлений и сенсационных известий. Немногие быстро отошли от прошлогоднего шока с фактической смертью Warcraft Adventures: Lord of the Clans, о которой было объявлено вместо намечавшейся демонстрации. Традиции, оказывается, неизменны – нет, как этого ожидали многие, проект Prey не оказался закрытым, а GT Interactive не прекратила свое существование. Просто Сид Мейер (представлять которого, пожалуй, не стоит) на созванной представителями Hasbro пресс-конференции впервые во всеуслышание заявил, что он собирает свою старую коман-

ду для работы над Civilization III. То, о чем так долго говорили, обрело материальную форму.

И напоследок еще одна забавная закономерность. Из года в год больше половины показанных игр оказывается и на следующей E3. Несмотря на все обещания и заверения издателей & разработчиков. Так что не воспринимайте то, о чем идет речь ниже, всерьез – кто знает, где и когда мы все это увидим...

## 3DO

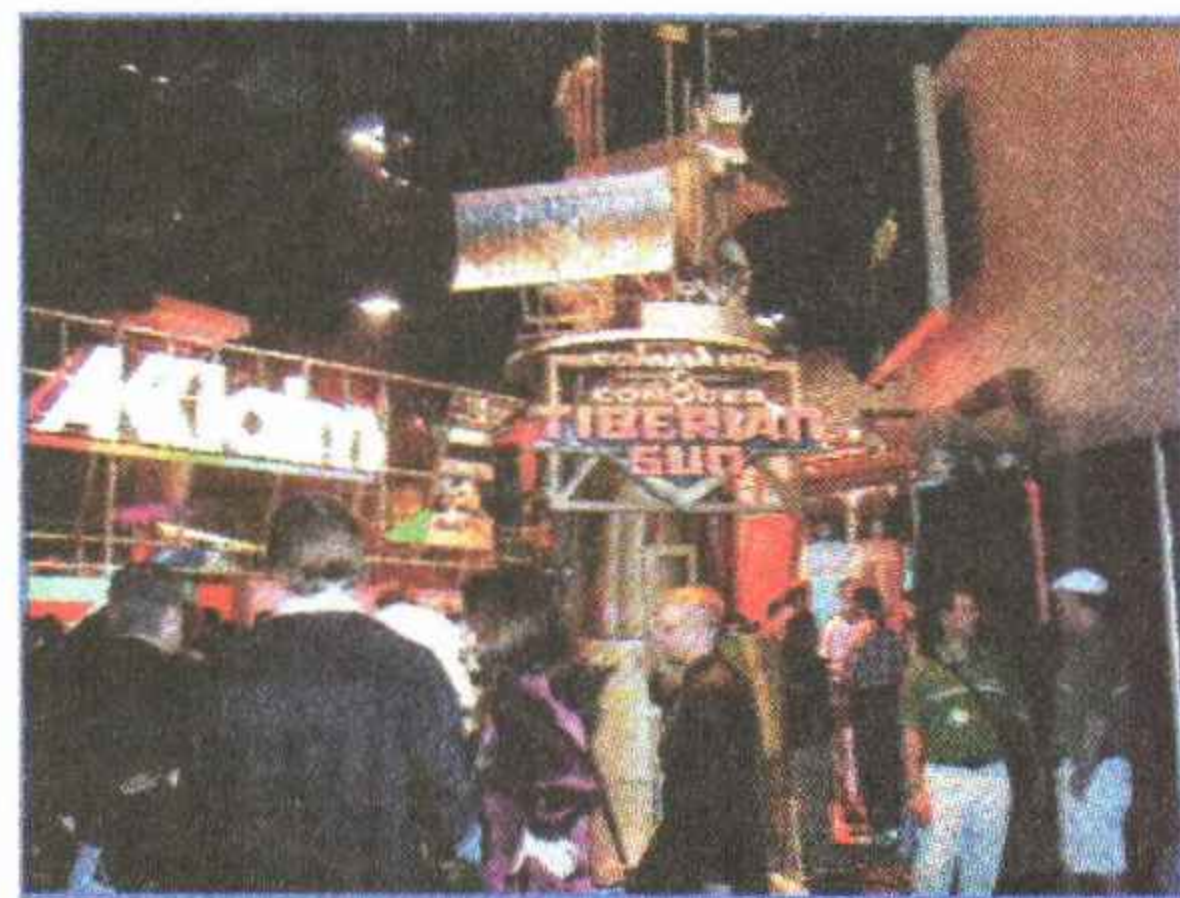
Уж чего-чего, а подобного от уважаемой 3DO никто не ожидал. Все аналитики были абсолютно уверены, что эта компания выставит в качестве главного козыря свое любимое отделение New World Computing с флагом в виде всевозможных Might & Magic под разнообразными соусами. И что же?

После посещения стенда остается ощущение, что единственной игрой, которую они выпускают, является Army Men. Разумеется, не обошлось и без демонстрации практически законченной Might and Magic VII: For Blood and Honor и довольно-таки впечатляющей Oni, однако лидерство пластиковых человечков было бесспорным. Судите сами. Army Men III – «очередные, улучшенные солдатики». Сражения с «Чужими» в космосе и на Земле, расширенные возможности управления, разнообразные транспортные средства и тому подобный бред. Впрочем, кто знает? Army Men: Air Attack – по сути, набор дополнительных миссий, предоставляющих в ваше управление разнообразную летающую технику вроде вертолетов и самолетов. Разумеется, пластиковых. Army Men: Sarge's Heroes – несчастный сержант «зеленых» на тропе войны. Как и во второй части, действие происходит в двух мирах: «внешнем» (читай – сражения на кухне) и «внутреннем» (в песочнице). Идея хорошая, но Army Men II она не спасла. Странно само по себе, что уделяется столько внимания этой теме. Нет, не буду спорить, игрушка весьма оригинальная и приятная, но что им так дали эти солдатики? Единственное разумное предположение – NWC (и, соответственно, 3DO) еще совсем не определилась с концепцией своих будущих игр.



## ACCLAIM

Судя по стенду, компания окончательно переходит на игры для телевизионных приставок. Владелец персоналок, кроме как на два-три проекта вроде стрелялки Armored Core на движке от второго «Турка», особенно надеяться не на что – всю линейку занимают продукты, посвященные South Park. Мультит, конечно, классный, но как много людей у нас в стране видели хотя бы пару серий?



Вот-вот, если сравнивать продажи предыдущей игры по этой тематике в США и Европе (уж не говоря о России), то напрашиваются вполне закономерные выводы, для кого это делается...

## ACCOLADE

Любимая серия Accolade – это, безусловно, Test Drive. Иначе чем объяснить излишнюю плодовитость компании в этом направлении? Признаться, я и не надеялся после практически полного провала Off-road 2 увидеть его продолжение. Видимо, у людей из Accolade другое мнение на этот счет. «Абсолютно новый графический и физический движок, полное регулирование всех параметров автомобиля, 15 трасс и 30 внедорожников...» Где-то мы это уже слышали, не правда ли? Уж не на прошлой ли E3 относительно второй части? Ладно, забудем по крайней мере на полгода про всевозможные





джипы, ведь Off-road – это, скорее, отклонение от основной ветки Test Drive. Разумеется, эту знаменитую серию никто забывать не собирается, и как подтверждение, Accolade на полных парах ваяет шестую часть. Основной девиз – «больше и лучше». Конечно, не обошлось и без «30 трасс – 40 автомобилей», однако главное в другом – создатели наконец-то ввели некое подобие интерактивности окружения. Приятно все-таки завалить дерево или разнести на полной скорости автобусную остановку. Особенно когда на хвосте сидят копы – на этот раз Accolade клятвенно заверяет, что стражи порядка не будут такими пассивными, как прежде, а научатся работать сообща, вызывая подмогу и координируя свои действия с патрульным вертолетом. Посмотрим-посмотрим. Когда? К концу года, как всегда.

Впрочем, не единым Test Drive'ом жив Accolade. Основная «раскрутка» велась в отношении гря-

дущего Slave Zero, довольно впечатляющего 3D-action с видом от третьего лица (демоверсия пару месяцев назад проскакивала на нашем диске). Игрушка весьма неплохая, только вот с датой выхода пока ничего не ясно. Во время выставки разработчики настаивали на июне-июле, а через неделю прошел слух об откладывании релиза на конец года или даже начало следующего. Что, кстати, вполне возможно, учитывая достаточную сыроватость представленного кода. Что ж, будем ждать и надеяться – назовете ли мне еще одну игру, где можно не только разрушать здания, но и бросаться в противника машинами и людьми?

## ACTIVISION

Догадайтесь с трех раз, почему вокруг стенда этой компании собралось чуть ли не больше всего народу? Правильно, там давали «проиграться» в Quake III: Arena! Обсуждать это достойное событие смысла не имеет, не правда ли? Остается только ждать выхода полной версии. А тем, кто уже отчаялся, рекомендую заглянуть на наш компакт-диск. Может, демоверсия немного скрасит томительные часы.

Вторым событием, так привлекавшим американскую (именно американскую!) общественность, стало повышенное внимание Activision к теме Star Trek. Основные комментарии сводились к следующему – компании понравились результаты сотрудничества с LucasArts и ее вечными «Звездными Войнами». Что ж,

Star Trek так Star Trek. Если раньше «окучиванием» сериала занималась в основном Interplay, то теперь на одного игрока в этом секторе стало больше – где-то около четверти продуктов Activision посвящены именно ему. Жаль, что у нас Star Trek показывать пока не собираются – кто знает, может, и потеснил бы «Вавилон»...

Ладно, не так уж это и важно, главное – не были забыты остальные проекты, и не только те, что были отмечены индексом «2» после названия (конечно же, речь идет о продолжениях BattleZone, Dark Reign, Heavy Gear и Interstate). Но не меньший интерес вызывают и другие облаканные прессой продукты – RPG Vampire: The Masquerade и классический 3D-action Soldier of Fortune. Не знаю, как ролевик, а вот «Солдат удачи» производит определенно положительные впечатления – до сих пор грамотно совместить стрелялку с экономикой и распределением ресурсов пока никому не удавалось. Soldier of Fortune очень близок к тому, чтобы это осуществить. Единственный серьезный конкурент – Kingpin: Life of a Crime, но, как говорится, это уже совсем другая история...

## BLIZZARD ENTERTAINMENT

Весь стенд любимой многими компании представлял гимн отдельному продукту, Diablo II. Расписывать подробности игры, кажется, не имеет смысла – во-первых, все уже все прекрасно знают, во-вторых, никаких особых изменений со времен ECTS и не произошло. Ребята из Blizzard продолжают медленно и не спеша создавать очередной хит. Разве что есть две новости, хорошая и плохая. Итак, первая и приятная: разработчики решили-таки не ограничиваться Glide и ввести поддержку OpenGL. Вот и пал еще один оплот Voodoo – владельцы не-3Dfx ускорителей встретили эту весть бурным восторгом.







Новость номер два: пока полностью закончена работа лишь над тремя актами (из четырех, если считать финальный) и двумя персонажами – Амазонкой и Варваром. По оценкам самой Blizzard, игра готова на 70–75 %. Сдается мне, раньше осени мы ее вряд ли увидим.

### BLUE BYTE SOFTWARE

Помимо дополнительных миссий к третьим Settlers, внимание заслуживала, безусловно, ShadowPact, оригинальная смесь стратегии в реальном времени и ролевой игры. Управлять хорошо организованной командой, покупать и убивать противников, вербовать сторонников и манипулировать мнением общества, устраивать диверсии и списывать вину на других – и все это в единой цели мирового господства. Давненько не было ничего подобного, надо сказать. И если все обещания будут реализованы, даже уже довольно старенький Extreme Vision, «движок» Extreme Assault и Incubation, ничто не сможет испортить. Но это еще не все – впервые было объявлено о начале работ над продолжением чуть ли не самого первого интерактивного фильма (или мультфильма, кому как будет удобно) Dragon's Lair! Более того, на этот раз перед нами полноценная игра, в настоящем 3D! Не могу дождаться!

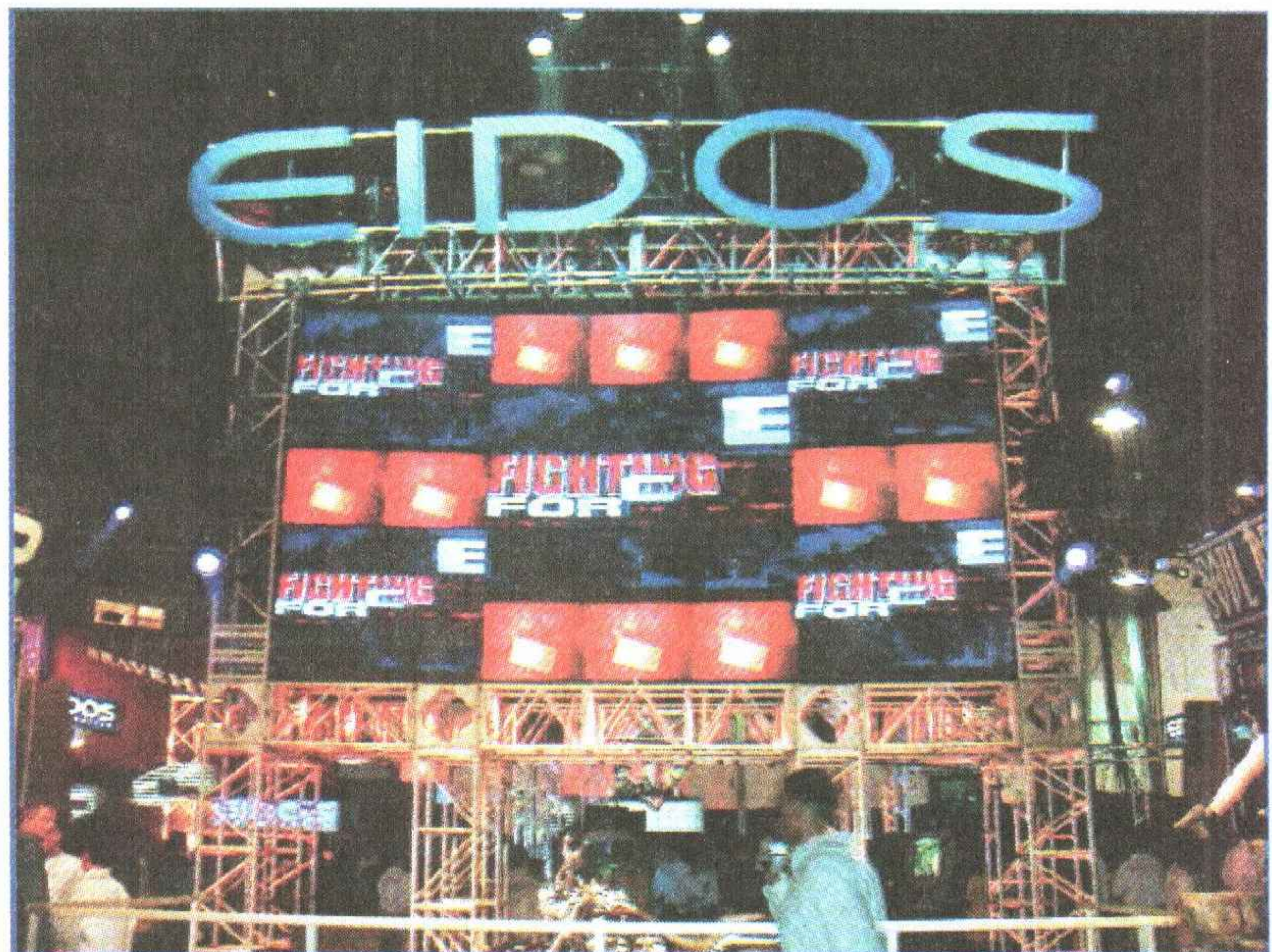
### EIDOS INTERACTIVE

Безусловно, самый шумный стенд. И не только из-за повышенно-

го внимания к представительницам прекрасного пола (а всевозможных Лар там было достаточно). Просто самый большой скандал мог разразиться именно здесь – всем не терпелось посмотреть, так ли плоха Daikatana, как предрекало большинство журналистов. Разумеется, масла в огонь подлил и скандал с Dallas Observer, и исключительно многопользовательская «демка», о которой вовсе нельзя судить о финале. Быть может, те, кто предрекал провал, в чем-то и правы. Пока (повторюсь, пока) игра не выглядит способной побить продажи Half-Life. Т. е. от того, что было представлено

в прошлом году на ECTS, особенно не отличается. Такая же довольно добротная, крепко сделанная игра. И ничего нового и особенного. Однако, чтобы сравниться хотя бы с той же Half-Life, ей потребуется нечто большее. Чего на данный момент не наблюдается.

Зато работа над другим долгожданным проектом от Ion Storm, ролевой игрой Deus Ex на движке от Unreal, ведется полным ходом. Или создается такое впечатление – игра все еще находится на очень ранней стадии разработки, а представленные уровни в точности повторяют показанные год назад. Скорее всего, виной тому спонтанное решение принимать участие в выставке – до последнего момента команда, занимающаяся Deus Ex, не собиралась бросать работу над игрой, и Eidos пришлось демонстрировать лишь то, что было под рукой. Однако даже по тому, что было, можно судить о безусловном качестве игры. Графи-







ка весьма хороша (еще бы, с таким «движком»!), окружение в меру интерактивно, идея довольно оригинальна – вот только сюжета и большого разнообразия врагов пока не видно. Надеюсь, к финалу они займут свое место.

Два других давно успевших засветиться в прессе продукта от Eidos – это Anachronox и Revenant. И если о первом пока сказать нечего, то второй многие смело рассматривают в качестве «убийцы» Diablo II. Я не был бы так категоричен, но на месте Blizzard поспешил бы с выпуском игры – кто знает? Во всяком случае, на данный момент по красоте эти проекты сравнимы, а учитывая уникальную боевую систему Revenant, можно с уверенностью считать, что победа Diablo II не совсем однозначна. Еще из игр, привлекавших всеобщее внимание, стоит отметить Braveheart, многообещающую «глобальную» стратегию. Вещь весьма впечатляющая, стоит отметить, что

этот продукт очень близок по духу и стилю к Shogun: Total War от Electronic Arts. Вывод напрашивается один – выиграет тот, кто либо закончит раньше, либо что-то изменит и сделает свое произведение не похожим на творение конкурента.

## ELECTRONIC ARTS

В первую очередь большинство PC-шной публики и прессы хотело почему-то посмотреть на Need for Speed: High Stakes. И даже несмотря на то, что многие обзывали ее «портом», внимание игрушка привлекла изрядное.

Ну и пусть графика не особо отличается от NFS 3 (которая до сих пор по этой части бьет практически всех), зато впервые в серии можно будет не только выигрывать новые автомобили, но и улучшать и ремонтировать старые (наконец-то я узнаю, сколько бы стоила починка той двадцатичетырехклапанной Lamborghini Countach...). Не меньшее внимание (правда, в основном американской публики) привлекло решение EA сделать серию NASCAR Revolution ежегодной и присвоить очередной игре индекс «2000». Ну да ладно, нам все равно, лишь бы «Формулу» вовремя выпустили. Вообще говоря, обязательное наличие продолжения – отличительная черта маркетинговой политики Electronic Arts. И связано это в основном с хорошим качеством и популярностью оригинальных продуктов. Ярчайший тому пример – System Shock 2 от Looking Glass Technologies. Правда,

тут помогла в некоторой степени слава сверхуспешного Thief – первая часть SS была несколько подзабыта, а вот The Dark Project смогла вновь вернуть название компании на первые строки новостей. Только вот непонятно, как это умеющая считать деньги Eidos упустила возможность оставить у себя Looking Glass «на второй строке»? Тем более что игрушка смотрится и проходится «на ура», да и ждать вроде бы осталось недолго – от трех месяцев до полугода. Среди новых, еще не зарекомендовавших себя «серийностью» произведений стоит отметить, безусловно, Shogun: Total War. Полустратегия-полутактика про Японию, но отнюдь не в японском стиле. Здесь, кстати, тоже все ясно – сравнивать будем, разумеется, с Braveheart, причем не по технологической демоверсии, а лишь когда появится финальный релиз. Ждем-с.



Однако пусть ваше внимание не усыпляет вполне приличное количество «нормальных» проектов – Electronic Arts не была бы Electronic Arts, если бы не отвела большую часть своего стенда под демонстрацию знаменитой спортивной линейки от EA Sports. Достоинства и недостатки всевозможных NCAA Football 2000 и Madden NFL 2000 я по определенным причинам расписывать не буду, а вот про NHL 2000 и FIFA 2000 сказать придется. Не стану останавливаться на мелких графических улучшениях (если там вообще есть что улучшать), отмечу лишь главное – получил должное развитие режим карьеры, и это можно только приветствовать. Итак, вы в качестве менеджера своего любимого клуба ведете его от сезона к сезону, меняя состав и стратегию. Разумеется, остальные команды лиги тоже не будут стоять на месте, а займутся полезным делом вроде подписания выгодных контрактов. Игроки постепенно меняются, каждый год будет новый набор игроков, а ветераны станут покидать большой спорт.



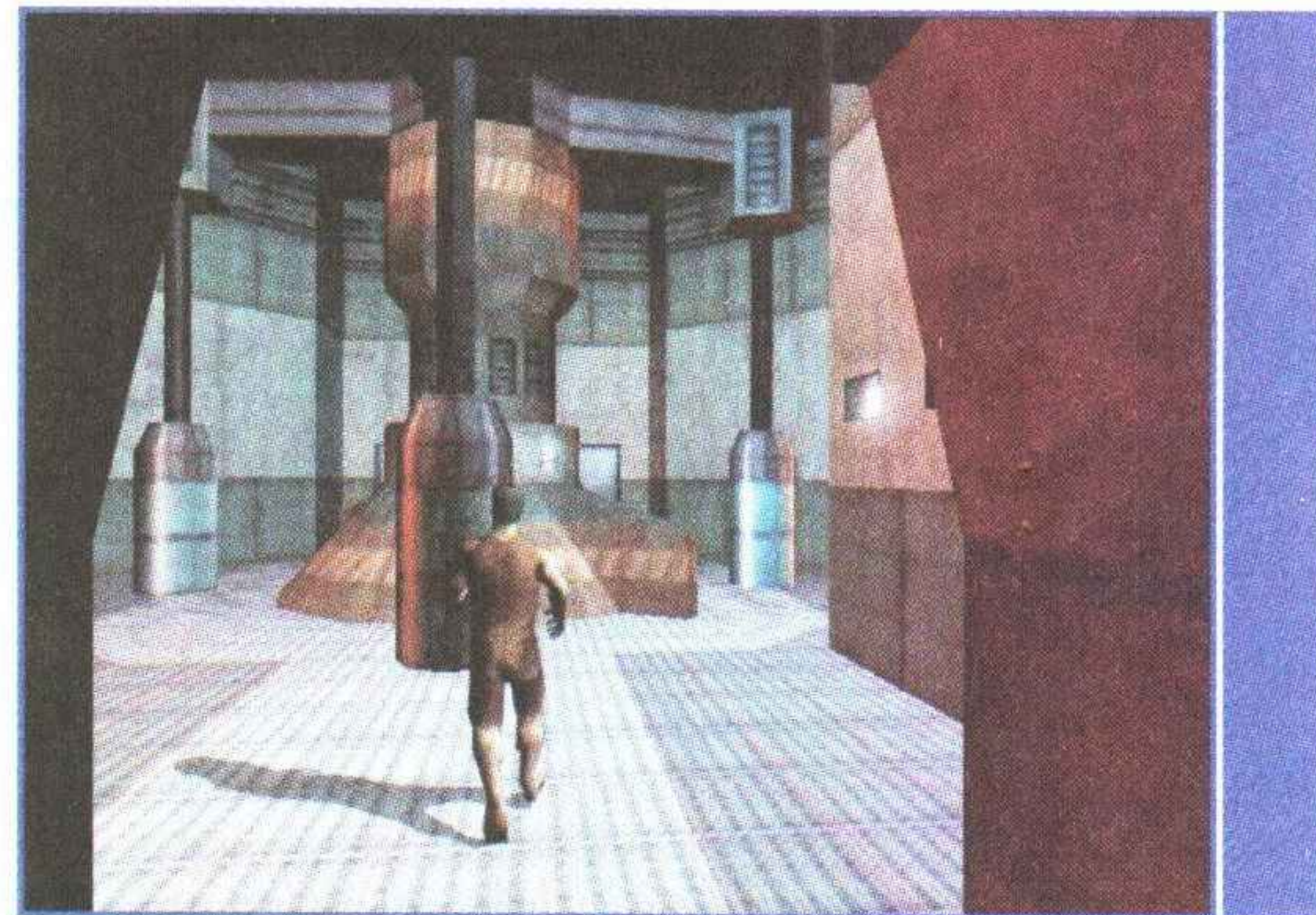


Мечта, да и только! Главное, чтобы EA не остановилась на достигнутом (или хотя бы выполнила все обещания). Что же касается самой любимой в нашем отечестве командной игры (футбол, родимый), то ее виртуальное воплощение FIFA 2000, судя по показываемому ролику, будет на весьма и весьма хорошем уровне. Вопрос об улучшении это практически вечной серии наверняка каждый год доставляет серьезную головную боль сотрудникам EA Sports – сложно делать продолжение того, что уже стало классикой. На этот раз они пошли по обычному пути: небольшие изменения графики (например, введение тени от стадиона и облаков во время солнечного дня) и игрового процесса («оживление» игры новыми движениями, мимикой и жестами). Разумеется, есть и режим карьеры, который, однако, несколько уступает тому, что будет в NHL 2000. Впрочем, полностью почувствовать себе тренером позволит лишь NBA 2000, которую, по сложившейся традиции, особо не показывали. Из чего следует вывод: либо им (как в прошлом году) пока нечего показывать, либо есть что скрывать.

### FOX INTERACTIVE

«Чужие» вновь одерживают верх! Благодаря стараниям FOX Interactive, этому классическому фильму удалось привлечь к себе внимание даже на фоне лихорадки вокруг «Звездных Войн», что само по себе заслуживает внимания. Стало возможным это благодаря удачно про-

веденной реинкарнации старого хита для Atari Jaguar под названием Alien vs. Predator. Впрочем, об это мы уже писали, да и демоверсии вы, наверняка, уже посмотреть успели. А вот финал превосходит все ожидания – я не уверен, претендует ли игра на роль «убийцы» Half-Life или Sin, однако по оригинальности точно не уступает Thief, а значит, найдет своих фанатов. Надеюсь, уже в следующем номере! Не изменяет теме «Чужих» и другое весьма многообещающее творение FOX, стрелялка Alien Resurrection по мотивам последней части этого «почти сериала». Игра построена, в отличие от AvP, в абсолютно другом ключе, в ней намного больше действия и динамизма. Для пущего погружения в атмосферу фильма все это еще и наполнено знакомыми с детства кадрами, а также голосами «оригинальных» актеров. Все-таки как хорошо быть дочерней компанией киногогиганта! Хорошо и то, что FOX окончательно не свихнулась на милой ее сердцу тематике «Чужих» – по крайней мере три новых игрушки (внимание!) НЕ посвящены Aliens. Помимо Die Hard Trilogy 2, с которой и так все ясно («Крепкий орешек» – он и в Африке «Крепкий орешек»), и уже относительно знакомого по версии для PlayStation 2 (выход PC-варианта – конец 1999) была заявлена и «интеллектуальная стрелялка» Planet of the Apes. Да-да, «Планета обезьян», она самая. Пока показывают картинки и довольно неплохой ролик, однако обещают закончить это



безобразие к весне следующего года. Тогда это будет выглядеть как качественный 3D-action/adventure со стрельбой и кучей загадок. Обезьяны, берегитесь – Ulysses вышел на тропу войны!

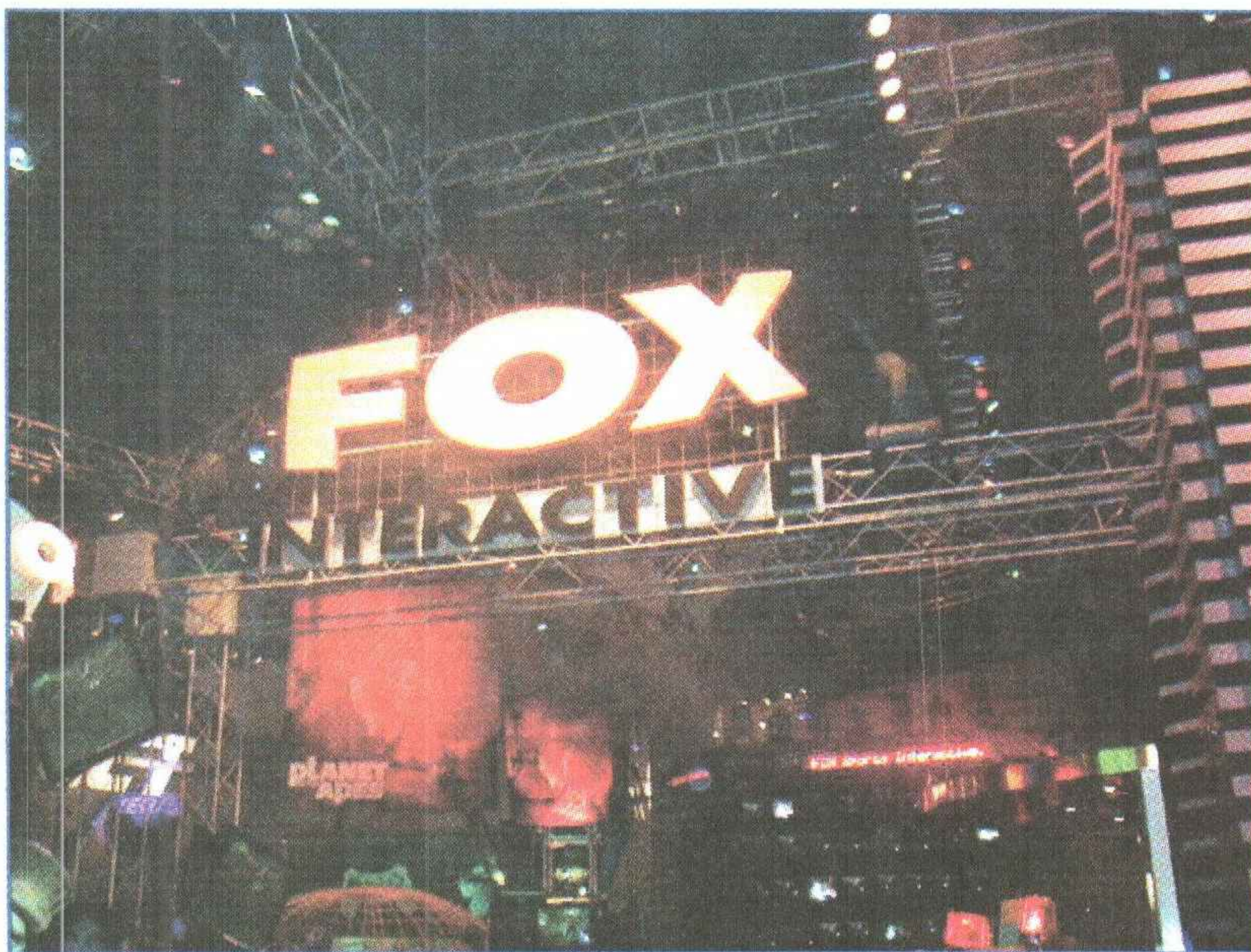


### GATHERING OF DEVELOPERS

Члены этого молодого, но агрессивного объединения разработчиков остались верными себе и практически в полном составе отказались принимать активное участие в околывыставочной мишуре, предоставив возможность заняться своим делом профессионалам – менеджерам по маркетингу и продюсерам направлений. Вполне разумное решение, учитывая торговую направленность выставки, ведь сюда приходят не демонстрировать, а продавать и покупать. Большинство разработчиков пришло к выводу, что участие в E3 приведет к значительному перерыву в работе и непростительным задержкам с выходом проектов.

Тем более что G.O.D. – объединение сугубо добровольное и насильно никто никого тащить не собирался. Впрочем, пару-тройку очень неплохих вещей вроде «ужасиков» KISS Psycho Circus: The Nightmare Child и Nocturne или «моей версии HMM 3» Age of Wonders на стенде найти все же можно было.

Дмитрий Бурковский  
Продолжение следует.





## ALIEN RESURRECTION

**Разработчик** Argonaut  
**Издатель** Fox Interactive  
**Выход** лето-осень 1999 г.  
**Жанр** action/adventure

Эта игра должна была выйти еще год назад. Она создается по мотивам популярной серии фантастических фильмов, основа которой заложена режиссером Ридли Скоттом. Приключения Рипли, единственной женщины, сумевшей остаться в живых после первого контакта человечества с враждебной расой Чужих, уже знакомы нам по другим компьютерным играм и, необходимо признать, они далеко не всегда служили образцом совершенства. Много нареканий вызвала смерть главной героини, безвременно, по мнению многих фанатов, усопшей. Как известно, оплошка была исправлена, Рипли воскресили, используя для этого образцы крови погибшей. Целью эксперимента стало воскрешение детеныша Чужого, находившегося в теле женщины. Однако генетический механизм, позволивший воссоздать паразита по каплям крови хозяина, заставил перемениться и саму Рипли – теперь она сама стала в какой-то мере родственна Чужим. По ее собственным словам, она теперь чужая даже на Земле.

До сих пор неизвестно, встретимся ли мы в игре с персонажами Вайноны Райдер и Бреда Дурифа и сможем ли выбирать главного героя для прохождения. Интересно узнать, останется ли в игре хотя бы намек на ту розовую атмосферу, которая сделала оригинал крайне популярным в определенных кругах. Однако разработчики обещают, что, по крайней мере, по части спецэффектов игра ничем не будет уступать одноименному фильму. Рушащиеся переборки корабля, огневая завеса, не позволяющая двигаться вперед, ужасные монстры, наступающие на пятки, смерть и разрушения на каждом шагу. Все служит одной цели – создать для игрока реалистическую картину хаоса, увечий, смерти, отчаяния и боли, царящих на погибающем корабле Auriga. Несколько забавно звучат заверения разработчиков, что они непременно достигнут небывалого уровня реализма. Сказано это, наверное, сгоряча, ибо где можно встретить настоящих Чужих и космические корабли? Чтобы выбраться из мясорубки, надо иметь

не только силу, ловкость, смелость, но и непременно приплюсовать к мускулам мозга. Чужие хитры, коварны. Они не позволят добыче ускользнуть так просто. Это игра о выживании в экстремальных ситуациях. «Alien Resurrection» выйдет как на PC, так на Sony PlayStation.

## CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS

**Разработчик** Hothouse Creations  
**Издатель** Eidos Interactive  
**Выход** лето 1999 г.  
**Жанр** симулятор флибустьера

Во все времена хватало любителей поживиться за чужой счет. Несметные богатства были награблены у наивных ацтеков. Колонисты нашли способ обогащения на землях, с которых согнали исконных жителей. На плантациях стали выращивать пользующиеся бешеным спросом экзотические товары. Табак, какао и прочие заморские дары потекли полноводной рекой в Европу. Одна беда – не все доплывало, купцы терпели огромные убытки (от пиратов во все времена ничего, кроме пакости, ожидать не приходилось). Могущественные силы Европы не могли позволить Испании единолично эксплуатировать Вест-Индию. Богатый край превратился в поле битвы, где сильные мира сего повели между собой войну за власть в этом регионе. И хотя порой политикам удавалось заключать мирные соглашения, они все так и оставались на бумаге.

Особенно это касалось необъявленной войны в Карибском море.

В такой нестабильной обстановке пыльным цветом расцвело пиратство. Многие из них (Francis Drake, живший в прошлом веке) рассматривали себя как воинов и патриотов, которые самостоятельно ведут освободительную борьбу против наглых захватчиков-испанцев во славу королевы и всей страны. Другие поступали честнее, даже не пытались скрывать свои истинные цели – награбить побольше, убивать чаще. Так как испанские гарнизоны не могли в силу своей малочисленности и слабости организовать отпор, они страдали от постоянных нападений. Внутренние земли безжалостно разорялись. Другие – их было чуть больше – нападали на слабые, но богатые торговые суда, которые сдавались без боя. Пираты весело проводили время. Недели, а то и целые месяцы проводили в открытом море, нападали на корабли, убивали, погибали, терроризировали население побережья, спускались на берег, чтобы пополнить запасы еды и питья да подцепить очередную подружку. Излюбленными местами были Порт Рояль и Ямайка. Кое-кто предпочитал города Новой Англии, где честные обыватели исправно покупали предложенные товары и не имели дурной привычки задавать лишние вопросы. Частенько пираты торговали, проигрывали до последней монетки награбленные трофеи, затеявая пьяные драки и устраивая дикие оргии.







## ЖДЕМ ИГРУ



Проспавшись, вновь отправлялись в море, чтобы в очередной раз пройти порочный круг своей жизни. Со временем многие пираты стали делать попытки облагородить свое ремесло. Самые сильные и хитрые заключали с губернаторами соглашения. Они покупали себе привилегии и место под солнцем, а также право грабить чужеземцев, но не трогать купцов и прибрежные города, находящиеся под опекой губернатора. Купленная лицензия превращала их промысел в законный бизнес.

Теперь и вам пора вступить в легендарное пиратское братство. Вы получаете под свое начало корабль, битком набитый отпетыми головорезами, на борту у вас пушка и масса холодного и взрывоопасного оружия. Можно попытаться схватить удачу за хвост, став грозой и ужасом побережья, грабя и убивая. Это может привести к вершине славы, богатства и респектабельности или к подножию виселицы. Но перед тем или другим у вас еще будет возможность хорошо повеселиться на шести типах полностью кастомизуемых кораблей. Реалистические морские бои перемежаются рейдами на прибрежные города и деревни. Более ста фотографически реальных строений. Исследуйте Карибы, в вашем распоряжении около миллиона миль детально разработанного ландшафта. Сотня губернаторов городов готова принять ваше покровительство тайно или явно. Многие изъявляют желание торговать с вами, обмени-

ваться товарами. Вы тоже заинтересованы в торговле, ибо команду кормить-поить надо. Часто придется прибегать к шантажу и подкупу. Тысяча торговых кораблей послужат вам либо как мишени, либо как будущие союзники. Тринадцать удобных реалистичных экономических систем. Постройте свой флот, создайте свою армию. Добивайтесь богатства, находите сокровища, похищайте богатых людей и требуйте за них выкуп, планируйте рейды и идите смело к победе по трупам врагов, раздавливая сапогом высохшие черепа.

### FLIGHT COMBAT

**Разработчик**

**Издатель**

**Выход**

**Жанр**

**Looking Glass**

**Electronic Arts**

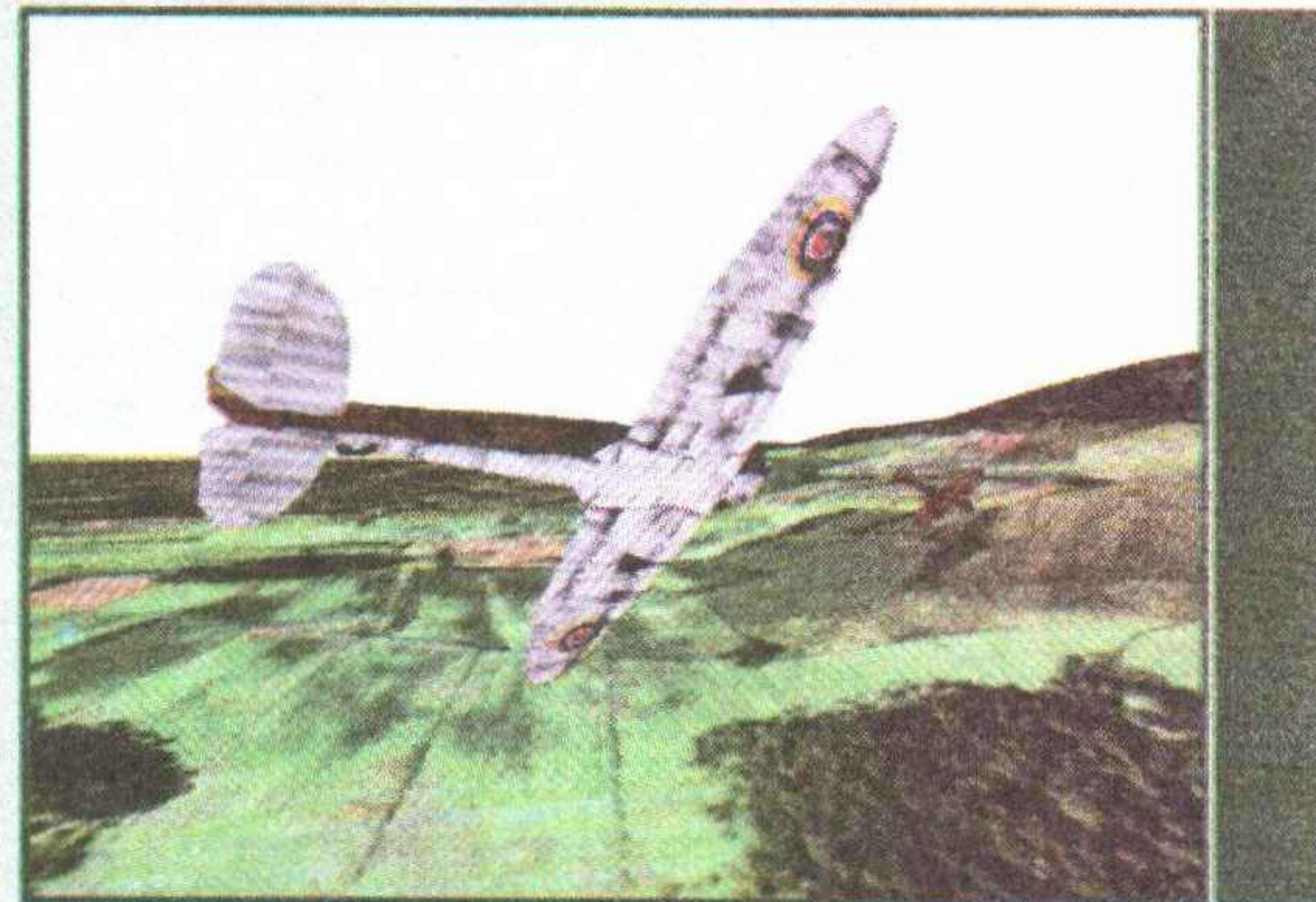
**лето-осень 1999 г.**

**авиасимулятор**

Совсем недавно мы стали свидетелями того, как один из наиболее популярных и детально разработанных симуляторов гражданской авиации – «Microsoft Flight Simulator» – получил расширение, позволяющее вести боевые действия, а вместе с ним и дополнительное слово в названии – «Combat». Серия гражданских авиасимуляторов от компании Looking Glass под названием «Flight Unlimited» также занимает не последнее место в жанре. Ее создатели, не желая отставать от времени, излагают свою версию событий, произошедших в небе Европы во время Второй мировой войны.

Вы выбираете одну из трех участвовавших в войне сторон (как мы

знаем, в версии западных военных историков Советский Союз в их число не входит) и становитесь соответственно членом доблестных RAF, USAAF или Luftwaffe. Кампаний, однако, будет только две – за Allied или Axis. Зато самолетов здесь великое множество – от истребителей для одного пилота до тяжелых бомбардировщиков. Неполный перечень представленных моделей – Ju-87, Bf-109, Spitfire, B-24D; и это только те самолеты, на которых вы сможете полетать сами, в игре же вы встретите еще и другие модели, вам как пилоту не доступные.



Миссии включают воздушный бой на близком расстоянии, стратегические бомбардировки, ночные вылеты, морские атаки и яростный обстрел наземных объектов. В игре достаточно правдиво отображены исторические реалии начала войны. Точность летных моделей, улучшенный искусственный интеллект оппонентов и достоверность изображения повреждений создают высокий уровень реализма.







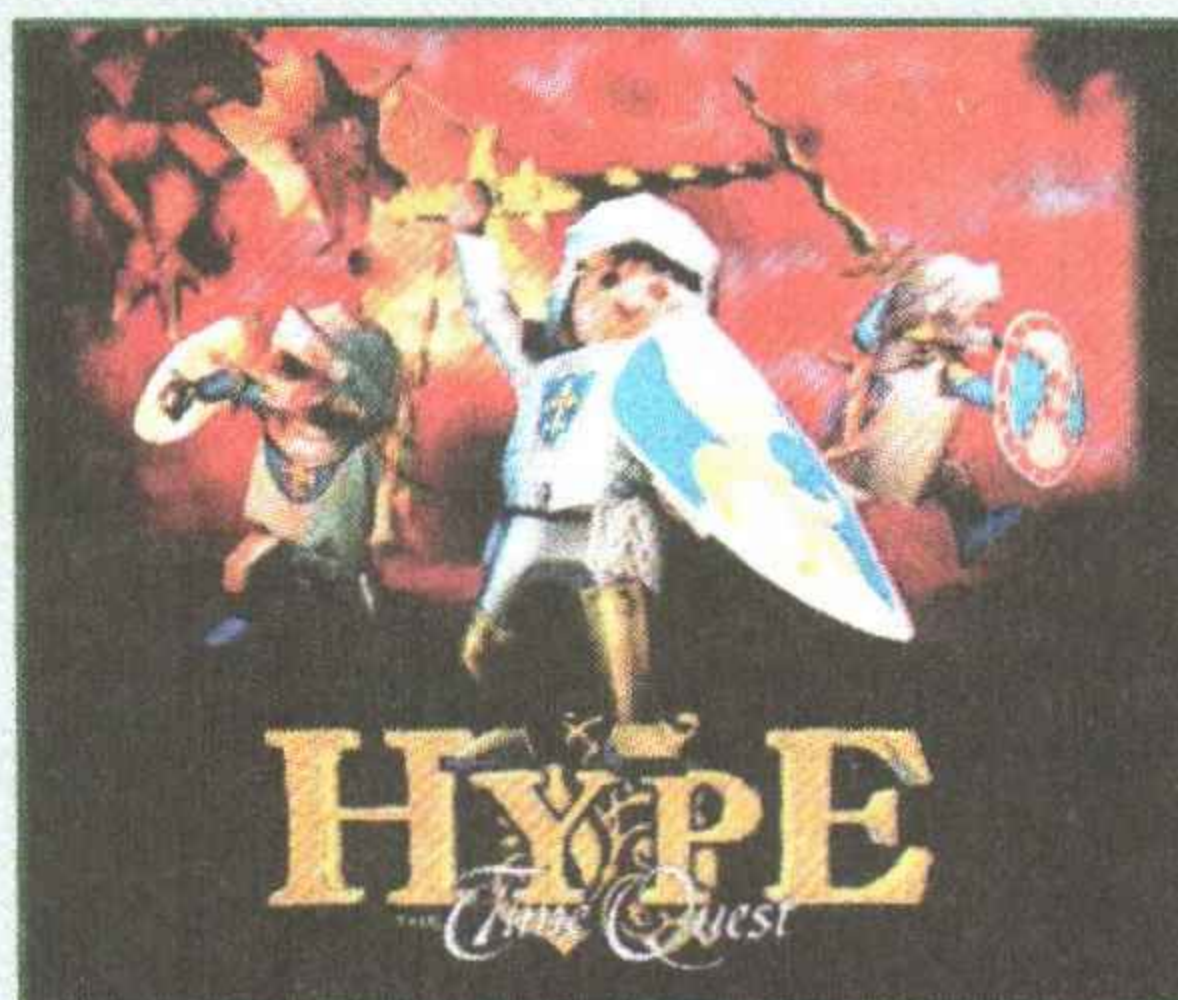
Совершив особенно удачный налет, облетите вновь все главные исторические достопримечательности и прекрасные ландшафты Европы и полюбуйтесь на разрушения, которые вы умудрились им нанести. А чтобы не забыть про свои художества, запечатлейте их. В этом вам поможет специальная записывающая система, встроенная в игру. Революционный (кто только это не утверждал) 3D-движок, Next Generation Flight Unlimited Terrain Engine – позволяет облететь 1 000 000 квадратных миль над холмистой территорией Европы. В небе над Берлином и Лондоном вас будут преследовать лучи прожекторов и вражеские истребители. В воздушном бою вы столкнетесь с разными по уровню подготовки пилотами – летчиков противника будет несколько сотен. Асы могут выполнять практически невозможные маневры. Зеленые юнцы просят домой при малейшей опасности. Движущиеся корабли и передвигающиеся танки создают неповторимую атмосферу ожившего поля битвы.

Какой же военный авиасимулятор без поддержки игры через Интернет? Вы сможете сражаться как друг против друга, так и действовать совместно. Летная модель самолетов создается на основании данных, полученных в результате настоящих полетных тестов и исторических документов. Все движущиеся детали самолета на самом деле будут подвижными. Вы сможете создавать собственные эмблемы и размещать их на носу или хвосте самолета. Символика представленных в игре эскадрилий соответствует исторически существовавшей. Аккуратные полигональные модели включают помимо всего прочего отрендеренный кокпит, базирующийся на фотографиях и рисунках. Игровой интерфейс не только изо всех сил старается быть интуитивным (хотя для симулятора это, пожалуй, непосильная задача), но и погрузит вас в далекий мир войны сороковых годов.

## HYPE: THE TIME QUEST

**Разработчик** Playmobil Interactive  
**Издатель** Ubi Soft  
**Выход** сентябрь 1999 г.  
**Жанр** adventure

«Hype: The Time Quest» не ставит перед собой никаких особо революционных задач. Она рассчитана на любителей приключений. Нуре – это находчивый, привлекательный и очень храбрый рыцарь из средних веков. На свою беду, он был изгнан в другую эпоху и обращен в статую. Однако ничто не длится вечно. Пришел конец и заклинанию, которое висело над героем. Чары развеялись, и Нуре вновь обрел человеческий облик. Как это и принято у всех порядочных и благородных рыцарей, в течение долгих лет заточения пленник строил планы отмщения. Кодекс чести рыцаря не позволял ему оставить безнаказанным подобный произвол. Наш смелый раскол-



дованный герой бросает вызов злобному Черному Рыцарю.

Black Knight олицетворяет вечное зло, с которым надо покончить раз и навсегда. Длинное путешествие протекает по различным уровням, каждый из которых представляет тот или иной период истории королевства. Вы совершите путешествие по вечно изменчивым мирам Playmobil – одной из наиболее крупных европейских компаний, занимающихся выпуском детских игрушек, выполненных из пластика. «Hype: The Time Quest» появится на PC и N64. Весь игровой универсум не просто выполнен в стиле, характерном для игрушек Playmobil, – вы встретитесь со множеством популярных персонажей, которые в Европе известны не меньше, чем Микки Маус или Барби. Чтобы преодолеть все препятствия, надо найти ответ на множество загадок и головоломок. Полеты на спине дракона. Встречи с почти пятьюдесятью персонажами – хорошими, плохими и абсолютно бесполезными. Придется очень часто использовать свой меч, так как найдется много охотников, желающих встать у вас на пути.

## INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP '99

**Разработчик** Europress  
**Издатель** THQ  
**Выход** лето-осень 1999 г.  
**Жанр** автомобильный симулятор

Одна из самых напряженных и драматических дисциплин в ралли. Спортивные трассы расположены по всему миру. Соответственно той стране, где проходят очередные гонки, меняются и климатические условия заезда.

Заснеженные леса Швеции, аргентинские пампасы, тропические леса Кении, называемые «бушем», и покрытые непрекращающимися нудными дождями леса Индонезии. Девять типов машин созданы в точном соответствии с образцами, которые действительно участвуют в мировых ралли. Несколько игровых режимов. «Arcade Mode» – вы сражаетесь ради удовольствия, либо против товарища, либо против компьютерного оппонента. «Championship Mode» – соревнование идет ради пойнтов, которые начисляются пропорционально вашим успехам. В режиме чемпионата вы также получаете доступ к настройкам автомоби-



Новая система повреждений позволяет изображать характерные следы, зависящие от типа снаряда, угла, под которым произведен выстрел, типа поврежденной поверхности. Причем, как отмечают разработчики, ни одно из нанесенных повреждений не повторится дважды на протяжении всей игры. Вспышки разрушительного огня, разрывная шрапнель, взрывы добавляют и расширяют картину смерти, хаоса и разрушения. Погодные условия не станут вам помогать, особенно когда вы зависнете над невидимым сквозь дождь, снег и прочую слякоть врагом. Хотите сосредоточиться на ведении огня, предоставив другим управлять самолетом? Нет проблем – станьте стрелком на самолете с несколькими членами экипажа.







## ЖДЕМ ИГРУ



ля – можете выбрать автоматическую или ручную коробку передач, тип шин и многое другое. Разработано около шестидесяти треков. Кроме открытых, явных, вы можете обнаружить и секретные трассы и машины. Все эти игровые бонусы становятся доступны только при условии высокого уровня вашей техники вождения. Трехмерный редактор уровней класса «freeform» позволяет создать свои собственные гонки. При этом можно использовать элементы из сценария основной игры.

### LE MANS 24 HOURS

**Разработчик**

**Eutechnyx**

**Издатель**

**Infogrames**

**Выход**

**лето 1999 г.**

**Жанр**

**гоночный симулятор**

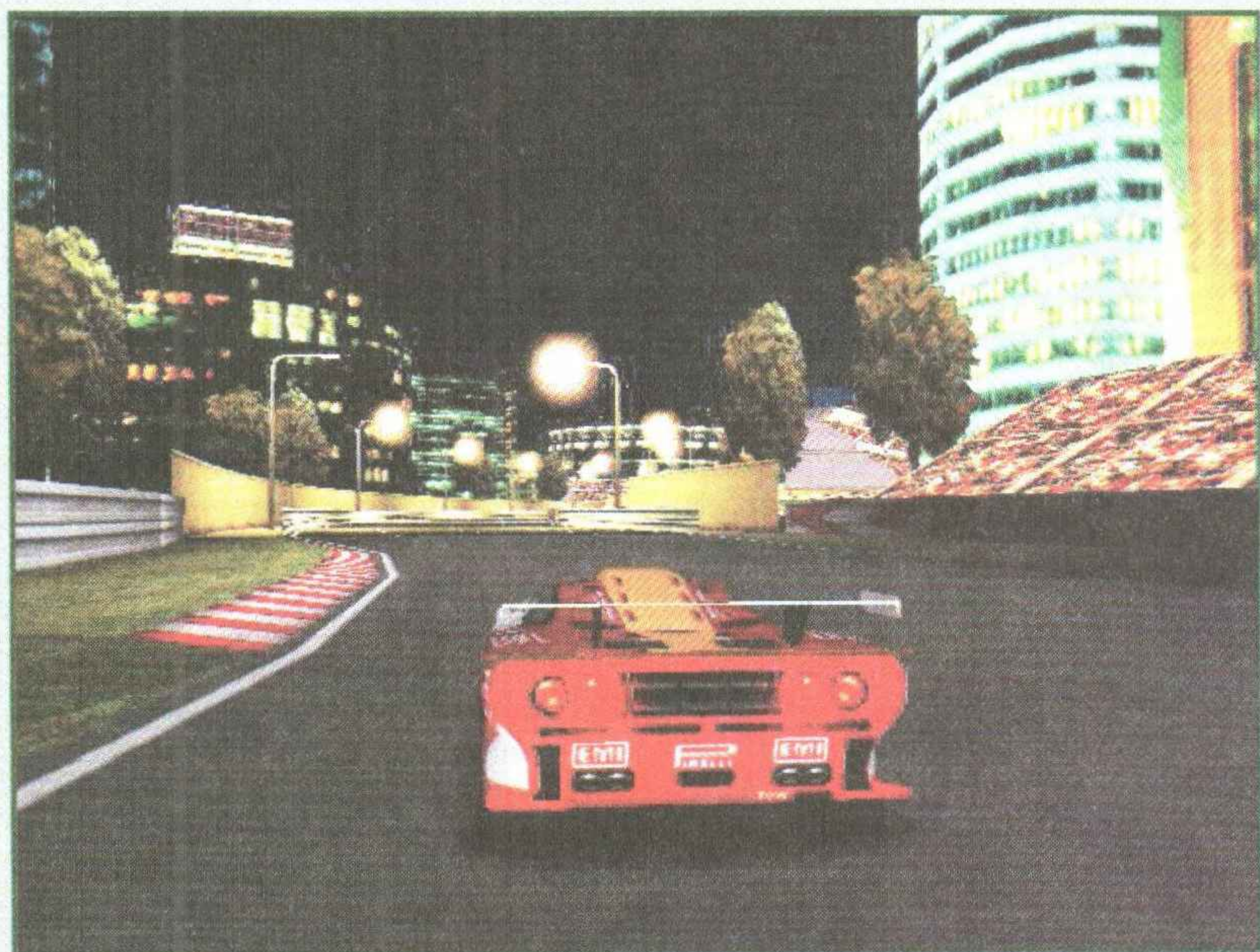
Le Mans 24 Hours – соревнования, которые проводятся в западной Франции и длятся двадцать четыре часа, что отражено в названии. Трасса длиной 8 418 миль (или 13 469 километров) проходит по обычным дорогам, открытым в течение всего года, за исключением дня соревнований. Начало этим соревнованиям



было положено в 1923 году. С того времени они пользуются неизменным успехом, считаясь самыми престижными во Франции и самыми тяжелыми во всем мире. Свыше семидесяти лет привлекают эти гонки пристальное внимание спортсменов, комментаторов, болельщиков, как не имеющие аналогов в мире спорта. Создатели игры получили лицензию Automobile Club de l'ouest, организаторов Ле Мана. «Le Mans 24 Hours» разрабатывается опытными мастерами в жанре автомобильного симулятора – эти же люди подарили нам «Total Driving» и «Max Power Racing».

Выберите свою команду и пройдите три ступени мастерства – GT2, GT1, класс Prototype. Придется взять на себя роль механика, проверить телеметрию, протестировать на трассе. Потом готовьтесь к квалификации. Двадцать четыре реально действующие команды гонщиков с точным соответствием статистики команд и машин, а также их дизайна. На выбор представлено сорок восемь автомобилей. Из них в соревновании одновременно участвуют шестнадцать. Детализированное изображение машин – около 500 полигонов на каждую.

Главная особенность Ле Мана – суточный автомобильный марафон. Теперь вы можете проверить это на себе. В режиме «Endurance» вы действительно играете целые сутки. Утро переходит в день, день – в вечер, вечер – в ночь. Здесь потребуются стратегическое мышление. В игре, как и в жизни, есть ограничения. Если поедете очень быстро, то скоро израсходуете бензин. Если неспешно – будете первым от конца. Следует быть начеку на предмет повреждений. При переборе повреждений машина не просто отказывает – она взрывается. К сожалению, создатели игры ввели систему подстраховок для слабых духом и неудачников – остается структура сохранялок и перезагрузки, а если вы накрутили более 23 часов, взорваться вам уже не удастся. Если же вы совсем ламер за рулем, то в режиме «Time Lapse» двадцать четыре часа эквиваленты, скажем, 24 минутам, одна минута –







один час. Закаты – рассветы, только в ускоренном варианте.

Перед тем как принять участие в «Le Mans», вы должны успешно выступить во всех соревнованиях сезона. Они проводятся треках, разработанных в строгом соответствии с указаниями АСО (его представители при тестировании игры внесли массу ценных замечаний вроде «этот дом здесь в то время не стоял», «на этих соревнованиях лил дождь»). Всего шесть трасс. Получите все престижные поинты в Championship, благополучно завершив сезон, и – в путь, на «24 hour Le Mans». Режим «Sign for Team» создает дополнительные возможности для менеджмента. Выбор из нескольких деловых предложений, на первый взгляд одинаково заманчивых, заставит вас принимать ответственные решения, которые окажут прямое воздействие на вашу карьеру гонщика. Режим «Arcade» не предусматривает ни квалификации, ни пит-стопов, ни предварительной настройки автомобиля.

## LEGEND OF THE BLADEMASTERS

**Разработчик** Ronin Entertainment  
**Издатель** Ripcord Games  
**Выход** август-сентябрь 1999 г.  
**Жанр** action/adventure/RPG

Пять существ, называемые «Guardians», принесли смерть и проклятье на мирную землю. Они действовали в нескольких направлениях, разорвав мир на пять частей. Часовые искали что-то или кого-то, оставляя за собой длинный кровавый след разрушений. Уже давно драконы, которые берегли и защищали этот универсум, оставили его и обрекли на печальное существование. Предательство и зависть поселились в прекрасном прежде краю.

Эрик Валдемар случайно нашел проклятый меч. Находка перевернула всю прежнюю жизнь. Ему и его товарищам суждено разгадать тайну меча, научиться использовать скрытую магию. Это необходимо, чтобы найти секрет прошлого, обнаружить и устранить роковую причину, сделавшую их мир столь неприглядным. По своему характеру Эрик очень мирный. Его сила в честном храбром сердце, а слабость – в крайней простоватости. После окончания работ на ферме он уходит в лес, где проводит в окружении деревьев все свободное время. Родителей убили твари, вырвавшиеся из преисподней.

Главная его цель – отомстить за них. Всего героев пятеро, но одновременно вы можете вести только трех. Каждый хорош в чем-то одном, и все дополняют друг друга.

Создатели хотят держать игрока в напряжении, чтобы он жаждал поскорее справиться с очередным заданием и стремился узнать, что там, впереди. История строится вокруг персонажей, чья личность и местоположение в окружающей расстановке сил определяется быстро и ясно. O'Lora Kita, эльф, самый молодой страж ворот. Ее родители пали жертвой хищных насекомых, потому насекомые являются теперь самыми заклятыми врагами O'Lora Kita. Любимое занятие – смотреть на закат солнца. Темный рыцарь Масон имеет цели и привязанности темные. Горный орк Lucan всей душой предан рыцарю Руденштайну. Во всем стремится походить на него. Людей ненавидит, если заподозрит в них склонность к расизму. С легкостью переносит очень высокие температуры, зато чувствителен к холоду. August Winslow – элементар, существо крайне загадочное. Легендарный ангел-хранитель Windor'a, он стережет вершины гор, присматривает за существами из темных глубин, чтобы те не сильно шалили и не разгуливали по земле. Любимое занятие – беседы с животными, сильная сторона – морозоустойчивость. Обратная сторона этой силы – не переносит жару.

Компания Ronin Entertainment была создана в 1994 несколькими разработчиками, работавшими на LucasArts в 1988–1994 гг. Теперь они трудятся над игрой, которая по своей концепции очень близка традиционным японским RPG в стиле «Final Fantasy 7». Значительная часть игрового времени уделена схваткам. Доступен широкий выбор действий, включая тактическое расположение персонажей, учет оборонительных и наступательных способностей. Противники также используют разнообразные приемы и стили борьбы.



Это заставит вас всякий раз творчески относиться к проискам врагов. Так как речь идет о событиях, происходящих в волшебной стране, то она представлена мрачными лесами, мирными фермами, крепостями, затерянными в снегах деревушками, необжитыми пустошами, океанами, подземными городами. Все ландшафты характеризуются красивой детализированной графикой. Причем так же ярко и красочно будут выглядеть волшебные заклинания и персонажи. Игра проходит в очень быстром темпе, без удручающих наворотов. Делается попытка создать систему заклинаний, которые будут действительно пригодны и необходимы для использования.

Графика позволяет выжать все по максимуму из нынешних акселераторов и акселераторов следующего поколения: 3Dfx Voodoo2, Voodoo Banshee и Voodoo3. Это дает возможность включить около 5 000 полигонов со степенью разрешения 1024x768 или даже 1600x1200, а также невероятное количество текстур. Ведение поединков усложняют multi-texturing эффекты: отблески металлических, гладких поверхностей (меч, щит) или отражение от водной поверхности, зеркал. Высока степень детализации поверхности, которую вы рассматриваете вблизи и вплоть до горизонта. Система света, падающих теней. Причем все это даже не столько для усиления красоты, сколько для того, чтобы помочь игроку обнаружить врага, который отбрасывает тень, сидя на дереве, или же прячется за углом, за кустом. Анимационная технология, использующая quaternion interpolation в различных вариантах, обеспечивает правдивую анимацию, говоря порусски, гладкую поверхность и малейшие морщинки и складки на коже и шкуре. Использована продвинутая технология создания тумана, облаков и подобных эффектов. Все виды опций блендинга и прозрачности. Музыкальную атмосферу игры обеспечивает использование всех видов новой аудиотехнологии: эхо, отражение звука; 3D-аудиотехнологии: Qsound, EAX и A3D, значительное количество интерактивных музыкальных новшеств. При создании игрового мира используется язык скриптов, что позволяет создать иллюзию его независимого – от вас или сценария – существования. Новая система искусственного интеллекта для отдельного лица или даже для груп-







пы участников, не усложненный интерфейс, позволяющий использовать ресурсы и своевременно реагировать на происходящие события. Не только режим одиночной игры, но и специальные мультиплеерные сценарии для кооперативного прохождения или сражений.

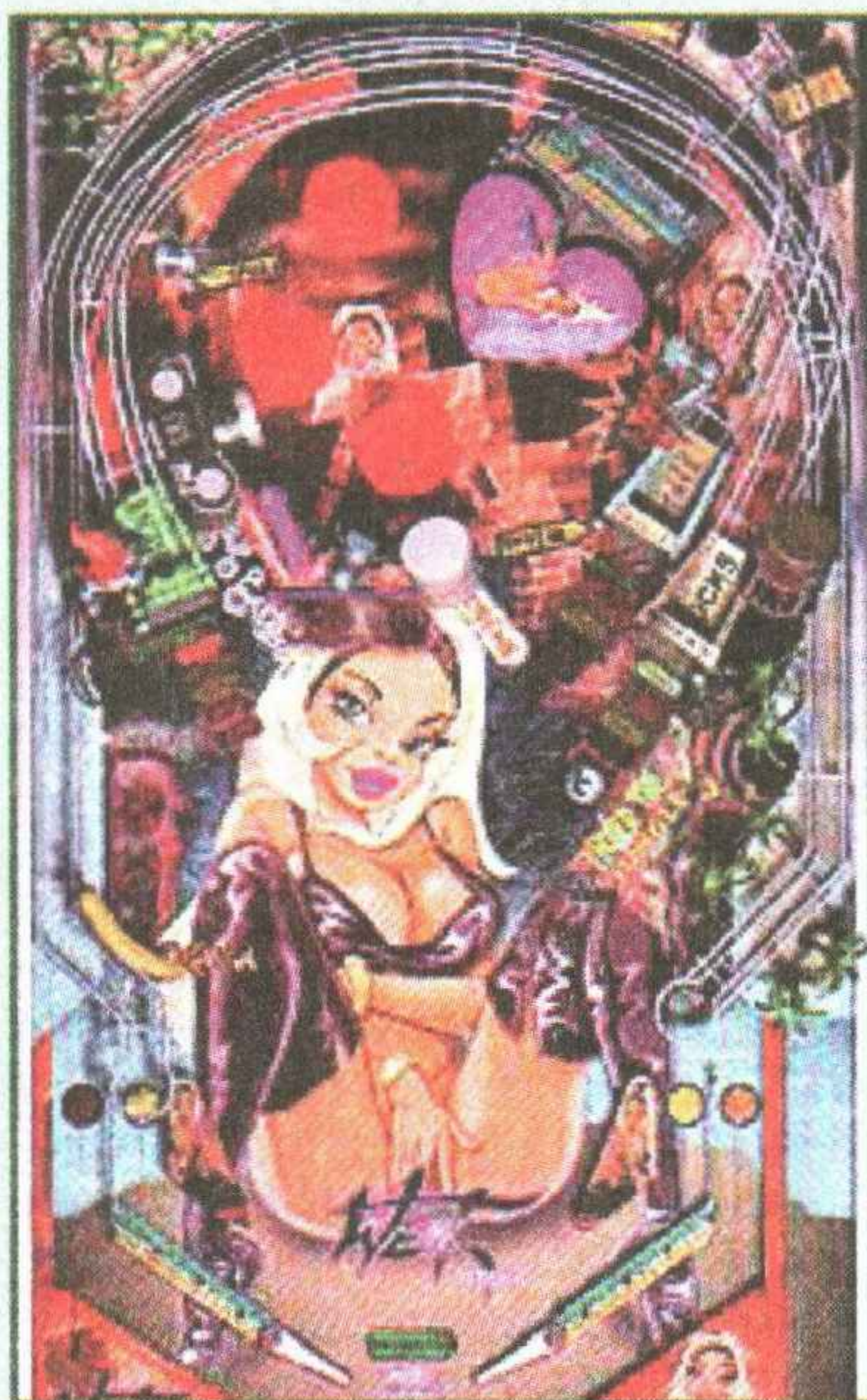
## LULA FLIPPER

**Разработчик** CDV Software GmbH  
**Издатель** CDV Software GmbH  
**Выход** лето 1999 г.  
**Жанр** симулятор пинболла

С вами вновь восходящий секс-символ компьютерных игр. Журнал «Пентхауз», один из трех крупнейших эротических изданий мира, назвал Лулу культовым персонажем двадцать первого века. Эта горячая блондинка пришла к нам из провинции компьютерной индустрии и впервые заговорила на немецком языке. «Lula Flipper» станет четвертой из серии игр с ее участием. Впервые мы встретились с Лулой в игре «Wet: The Sexy Empire», в которой, играя роль мелкого преступника, должны были пройти долгий путь от неудачливого грабителя банков до короля мира порнобизнеса, выступая попутно то шантажистом, то сутенером. Вторым проектом с участием Лулы стал «Lula Inside» – компьютерный тамагочик, в котором вам предстояло проявить свои качества ухажера, удовлетворяя все новые и новые капризы норовистой блондинки. Третья игра, выход которой назначен на весну, – «WET-Attack: The Empire Cums Back». Это смесь космического симулятора и стратегии в стиле «Паркана» – нам необходимо вызволять Лулу из рук злобного космического императора.

Создатели игры «Lula Flipper» посчитали, что классический пинбол носит чересчур спартанский характер, и наполнили его эротическим содержанием. Однако перед нами ни в коем случае не профанация, и любители пинболла смогут насладиться этой игрой всерьез.

В то время как обычные симуляторы предлагают нашему вниманию гиперреализм в поведении шарика, создатели «Lula Flipper» пошли по иному пути, не отказываясь при этом и от реалистичности. В игровой процесс намеренно введены возможности, которых вы никогда не получите в настоящем пинболе. Это заставит вас по-новому взяться за игру, обучаясь новой тактике.



Шары будем гонять по четырем столам, и в каждом из них вас ожидает своя сверхзадача. К примеру, один из столов выполнен в виде острова где-то в южных морях. В данном случае основная цель игры фокусируется вокруг огромной кровати в форме сердца, на которой расположилась Лула. В джунглях на острове обитают серые чудовища, и при помощи удачных бросков вы окажетесь в состоянии спровоцировать их появление. Они небольших размеров и не могут причинить Луле вреда, зато им очень нравится на вкус ее одежда, каковую зверьки станут обгрызать, помогая вам увидеть больше. Для остальных трех столов также припасена своя «сюжетная линия». Вы сможете регулировать уровень сложности игры. Существуют также бонусная игра и режим игры с несколькими шарами. Соревноваться друг с другом смогут до четырех игроков. В конце каждой партии вы проверяете свою удачу – только от нее зависит поведение шара в этот момент.

## MARS MANIACS

**Разработчик** Church of Electronic Entertainment  
**Издатель** Church of Electronic Entertainment  
**Выход** лето 1999 г.  
**Жанр** футуристические гонки

Возьмите машины образца пятидесятых годов, усовершенствуйте их в футуристическом стиле – и у вас будет полное представление о мар-

сианских гонках. Игра стартует на скорости 250 километров в час на автомобиле с воздушной подушкой. Скорость не ограничивается – игра задает вам темп в зависимости от ваших успехов, а когда вы наловчитесь, соответственно повысятся и предъявляемые к вам требования. Вы едете все быстрее и быстрее, и остановить ускорение можно лишь двумя путями – врезавшись в другой автомобиль или в какой-нибудь объект на трассе. А что вы скажете о скорости 1 000 км/ч? Наверняка вам этого мало... Но у вас есть «boost engine» – он придает автомобилю ускорение, хотя и на весьма короткое время. «Boost engine» работает до тех пор, пока у вас есть для него энергия. Для того чтобы пополнить запасы boost energy, вам придется каждый следующий круг преодолевать с большей скоростью, чем предыдущий.



Управление машиной зависит от изменения скорости. При ее повышении автомобиль начинает реагировать более тонко. В соревнованиях принимают участие восемь машин, которые отличаются по своим параметрам (скорость, маневренность, мощность двигателя). На события можно смотреть как от первого, так и от третьего лица. Разработано шесть различных трасс – город, подводное царство, шахты и прочие марсианские пейзажи, как их представляют разработчики. Треки, украшенные многочисленными деталями, имеют различную длину от 3 000 до 5 800 метров. Крутые повороты и изгибы в любом возможном направлении, углы и неровности на всем протяжении трассы. Как и положено, каждый трек имеет свои принципиальные особенности прохождения и характеристики.

Три режима соревнований – нормальный, на время, мультиплеер. В Normal Racing Mode вы должны занять одно из трех призовых мест с тем, чтобы открыть последующий трек. А если вы смогли занять пер-





вое место, перед вами открывается бесконечная гонка и вы сможете продолжать ее до тех пор, пока с каждым новым кругом показываете большую скорость, чем на прошлом. В Time Trial Mode у вас нет соперников, ваша задача – перекрыть то время, которое вы показали в прошлый раз. Multiplayer – возможность участвовать восьми игрокам.

Church of Electronic Entertainment пытаются создавать игру таким образом, будто в ее основу на самом деле положен реальный опыт, полученный при полете-поездке на автомобиле, на огромной скорости несущемся над поверхностью планеты. Для этой цели используется новый трехмерный движок tRend3D. По словам разработчиков, он позволяет выводить на экран больше полигонов в единицу времени, чем какой-либо другой, а также обеспечивает такие визуальные эффекты, как туман, облака, отражение света.

«Mars Maniacs» создается специалистами, имеющими богатый опыт в различных областях индустрии развлечений – кино, телевидение, компьютерные игры. Некоторые из них принимали участие в работе над фильмом «Пятый элемент» с Брюсом Уиллисом в главной роли. Звуковые эффекты не должны отстать от графики, так как их создатель не раз получал национальные и международные награды за работу в этой области. Church of Electronic Entertainment предпочла выбрать для своей игры музыку в стиле «trance», как наиболее соответствующую на-

строению «Mars Maniacs». Следует назвать Slinky Wizard, Total Eclipse, Psychaos, Orichaulcum, Sandman и Hallucinogen. Если музыка понравится вам больше, чем сама игра, вы сможете слушать ее при помощи обычного CD-плеера.

## MAXIMUM OVERKILL

**Разработчик**

**NovaLogic**

**Издатель**

**NovaLogic**

**Выход**

**июль 1999 г.**

**Жанр**

**симулятор спецназа**

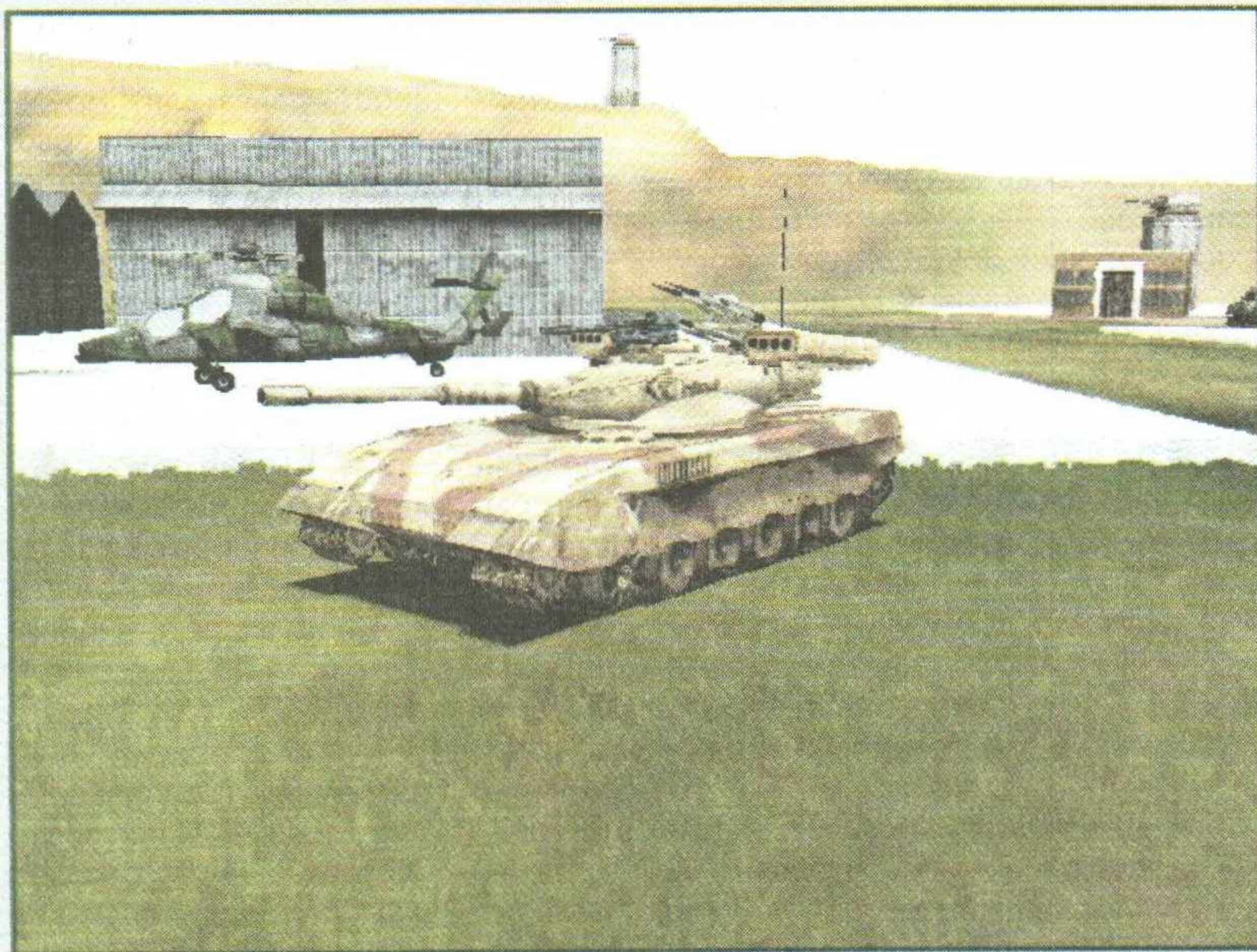
Где-то лет через пятьдесят все человечество объединится, чтобы создать два антагонистических союза – Союз Свободных Республик, CCP (Alliance of Independent Republics – AIR), и New Reforms Coalition (NRC). Правила, которые раньше регламентировали отношения между странами, перестали существовать. Сами понятия «мир» и «мирные отношения» похоронены. Здесь, в континууме будущего, постоянная милитаристская эскалация привела к тому, что война стала образом жизни и ведется без правил. Ожесточенные баталии разрушают привычные концепции современного боя, так что научитесь думать по-новому. Каждая группировка стремится установить контроль над оставшимися ресурсами. Вы выбираете ту или иную сторону и сражаетесь за нее в качестве «зеленого берета». Однако по ходу развития событий многое из того, что было совершенно ясно вначале, перестает быть таковым.

Коалиция и Альянс не церемонятся в выборе средств массового уничтожения. Около десяти наземных и воздушных типов военной техники. Все эти летающие и ползающие монстры снабжены немыслимым по своим убойным характеристикам оружием. Несмотря на то что вы начинаете игру на своих двоих, со временем сможете залезть в каждую из понравившихся «консервных банок». Сделанный выбор с неизбежной логикой будет диктовать тактические особенности, характеризующие разные стили игры. Оружие, которым вы будете наносить удары по врагу, не существует в наши дни, но оно явно станет стандартом для двадцать первого века.

Военные действия проходят на протяжении сорока миссий. Пустыни, джунгли, степи окружают ваши силы, помогая или препятствуя вам. С помощью трехмерного звука разработчики попытаются убедить вас, что вы на самом деле находитесь в гуще боя. Картины разрушений и выжженных ландшафтов должны выглядеть очень реалистично. Игра создается на основе технологии очередного следующего поколения – NovaLogic's Voxel Space. Например, она позволяет игрокам увидеть слоющийся туман, опускающийся в овраги и долины. Огромные игровые территории предоставляют возможность вести продолжительный бой на открытой территории, здесь есть где развернуться. Еще один шаг вперед от узких коридоров с низкими потолками, которые еще совсем недавно были стандартом жанра 3D-action. Если на вашем пути стоит что-то (объект или часть ландшафта), уничтожьте препятствие.

«Maximum Overkill» позволяет сразу включиться в бой, опираясь на интуитивный интерфейс. Многим он знаком по «Delta Force». Также и игровой процесс обещает быть быстрым и насыщенным. В режиме мультиплеера разработана поддержка для одновременного участия тридцати двух оппонентов, уничтожающих друг друга благодаря онлайн-вой службе NovaWorld.

В «Maximum Overkill» игроки должны уделять непосредственное внимание мерам по эксплуатации и охране своей базы. Здесь она приобретает особое значение и становится самодостаточной. Базы во многих играх выполняют роль простого накопителя, не представляя для игрока иной пользы. В «Maxi-







мum Overkill» на базе расположены функциональные здания – ремонтные станции, коммуникационные башни, энергетические сооружения. Это заставит вас лучше охранять свою базу в то время, как вы ведете атаку на вражеские укрепления. К примеру, разрушив систему коммуникаций противника, игрок нарушает координационные действия врага, не позволяя вовремя реагировать на события, происходящие на поле битвы в разных локациях. Обе стороны имеют в своем распоряжении пеших солдат, управляемых компьютером. Они выполняют роль, аналогичную пехоте в стратегиях в реальном времени. Солдаты поддерживают порядок на базах. Пока у противника их много, у него есть шансы все восстановить.

## STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Разработчик

Издатель

Выход

Жанр

Quicksilver

Interplay

лето-осень 1999 г.

симулятор/стратегия

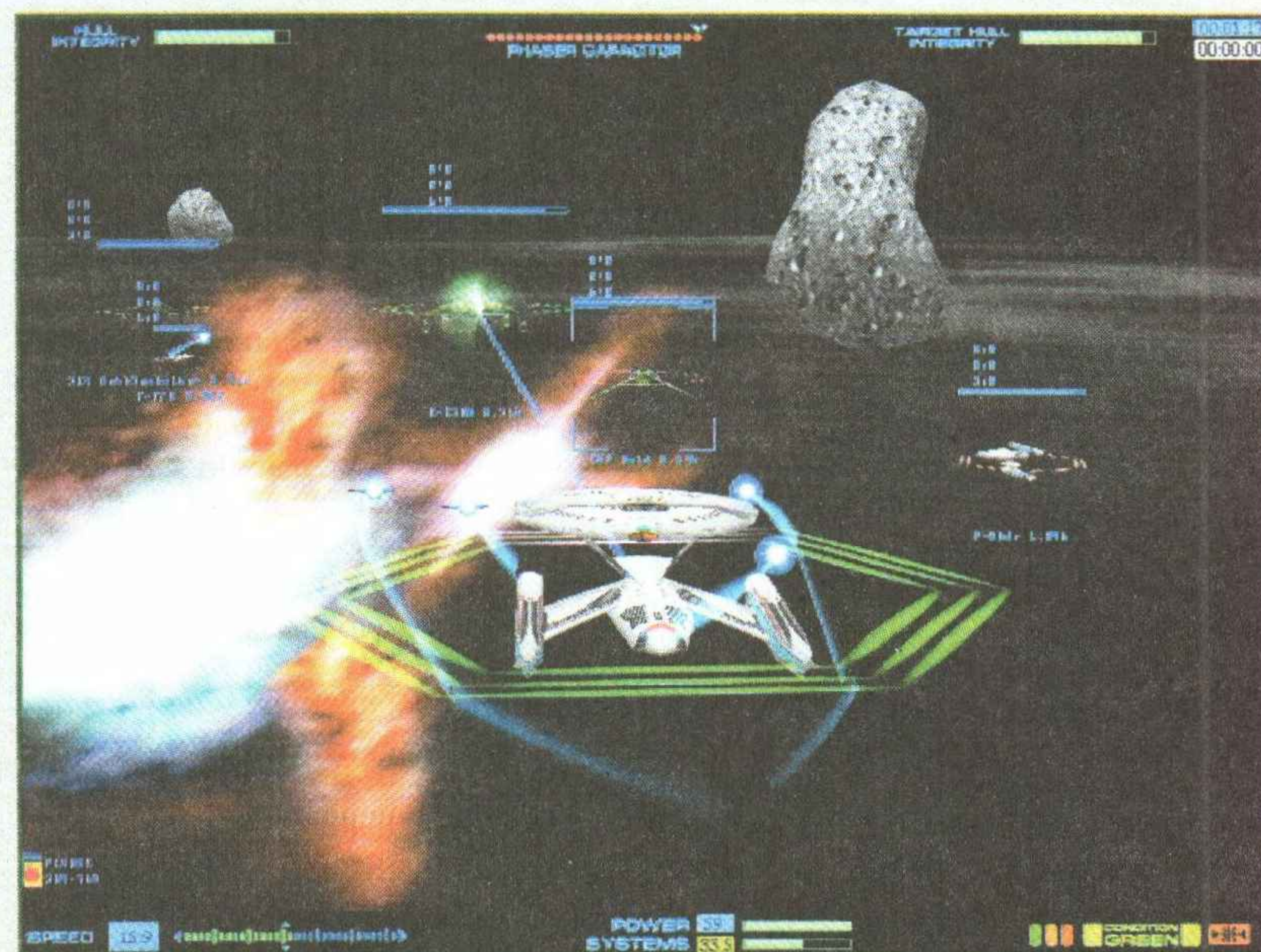
К многочисленным играм, созданным по мотивам «Star Trek'a», скоро прибавится еще одна. Она будет интересна как тем, кто никогда вообще не слышал, не видел и не играл в «Звездный путь», так и его фанатам. Они могут долго и скрупулезно отыскивать милые их сердцу детали и повороты сюжетных линий. Второй источник, на котором базируется «Starfleet Command», – это

настольная игра «Star Fleet Battles». Компании Interplay и Quicksilver приобрели лицензию на использование материалов «SFB» в своей новой игре. Информация для тех, кто не в курсе: «Star Fleet Battles» – популярная настольная игра, космический симулятор, в котором действия протекают в универсуме «ST:TOS».

В основе кампании (для каждой расы – своя) лежит хорошо скроенная сюжетная линия. Она развивается на протяжении восьми-десяти миссий. Кроме этого, разработано двадцать миссий так называемого Dynaverse. Его можно назвать симулятором карьеры офицера космоф-

лота. Dynaverse учитывает множество самых разных параметров – мощность корабля, уровень подготовки команды – и на основании данной информации прямо по ходу игры занимается созданием уникальных, неповторяющихся миссий, усложненные задания которых отвечают вашим возможностям и способностям. Если вам удастся благополучно выполнить боевую задачу, то получите престижные поинты. Их можно использовать для повышения ранга, апгрейда кораблей, набора очень квалифицированных членов экипажа, а также для «наведения мостов» с главнокомандующими. Это очень важно для продвижения офицера по службе, так как дает возможность свободного передвижения по Галактике и выбора особых миссий. Выполнение последних, в свою очередь, еще дальше расширяет ваши горизонты. Офицер, успешно справившийся с заданием, становится членом элитарных организаций. Участникам этих объединений открывается доступ к целому комплексу неординарных миссий. Dynaverse позволяет каждый раз проходить игру по-новому.

Представлено семь отличающихся по уровню своих сил и возможностей рас – United Federation of Planets, Klingon Empire, Romulan Empire, Orion Pirates, Hydran, Lyran и Gorn. Из них нельзя играть только за Orion Pirates, они лишь присутствуют в игровом процессе, создавая помехи и путая карты своими неожиданными действиями. Выбирая тактику







и стратегию, вы непременно должны ясно представлять характерные особенности тех, кого вы избрали. Приходится адаптироваться к их поведению в бою. Lyrans и Klingons предпочитают открытый бой на близком расстоянии. Совершенно иная стратегия и тактика у Romulans. Используя cloak mode, они не позволяют противнику обнаружить себя. Под покровом невидимости проникают в ряды врагов, сея вокруг смерть и разрушение, после чего мгновенно отступают, не дерзая вступить в открытое противостояние. Большинство кораблей Hydran'ов оснащено небольшим количеством stinger fighters. Другие расы их не имеют.

Огромное количество разнообразнейших кораблей и типов оружия дают возможность широкого выбора. Каждый корабль и тип оружия отражает особенности той расы, за которую вы играете. Только одних корпусов около пятидесяти, не считая сотни других вариантов, позволяющих создавать самые разные модификации. Типы кораблей от огромных неповоротливых громоздких дредноутов до юрких крейсеров, а также транспортники, зонды, шаттлы, фрегаты. В вашем распоряжении один корабль и эскорт из двух сопровождающих. У каждого из них свои возможности и оружие, а также собственный экипаж. На выбор – командование отдельным фрегатом в космосе или тяжелым мощным крейсером в тылу врага. Количество боевых единиц может увеличиться за счет присоединившихся во время

битвы. Особенно разработчики постарались учесть баланс сил и возможностей как вашей команды, так и вас лично. Делать апгрейд подчиненных просто необходимо. К примеру, чем выше умения рулевого, тем лучше маневренность космического флота.

Девять видов оружия имеют свои характеристики, включая дальность поражения, скорость, повреждения, время перезарядки. Каждый из пяти доступных типов phaser или четырех разных plasma torpedo имеет точность, особенности повреждений и дальность поражения. Оружия по типу «плазменные торпеды» имеют дополнительные вариации, включая enveloping (окутывание корабля при подлете к цели) и pseudo (псевдоторпеда, не причиняющая повреждений, а служащая только для отвлечения внимания противника). Для всех кораблей Phasers – главный элемент вооружения, обеспечивающий атаки на большом расстоянии с очень коротким промежутком времени для перезарядки.

У вас на вооружении фотонные торпеды (включая proximity), разрушители, ракеты, мины, плазменные торпеды, t-bombs и маленькие мины. Phaser подразделяются на несколько типов (1, 2, 3, 4 и G), плазменные торпеды (R, S, G и F), drones (называемые ракетами: тип I и IV, с малой, средней и высокой скоростью), ESGs, fusion beams, hellbore-пушки, overloaded weapons, артиллерия, средства невидимости, move cost and turn rates, монстры, кон-

троль повреждений. Все корабли имеют щиты, предохраняющие корпус и наиболее уязвимые системы от вражеских попаданий. Они расположены по одному спереди, сзади, сверху и снизу и два по обеим сторонам. Сенсоры определяют количество оружия, наличие щитов, тип корабля и расу. На помощь им приходят сканеры и зонды, предоставляющие дополнительную информацию об окружающем вас космосе.

Два типа движений – standard и special. Первый основан на базовых поворотах налево и направо. Для выполнения этих движений используются кнопки на соответствующем экране или же кнопка мыши. Корабль повернется в означенном направлении на скорости, с которой вы передвигаетесь. Второй тип движения (special) несколько сложнее, но предоставляет гораздо больше возможностей. Emergency deceleration позволяет сделать очень быструю остановку, в то время как high energy turn позволяет совершить поворот гораздо эффективнее, затрачивая, правда, больше энергетических ресурсов. «Рассеянные маневры» заставляют корабль передвигаться из стороны в сторону, сбивая с толку врага, не давая ему аккуратно прицелиться. Кроме всего прочего, можно выбрать орбиту вокруг любого объекта в космосе, преследуя другой корабль, и использовать waypoints, чтобы определить дорогу между двумя или более локациями. Действия проходят по «сетке», то есть расчерченному на секторы игровому полю (grid layout). Вы идете направо, налево, вперед, назад. О движении вверх-вниз не следует беспокоиться. Что касается графики, то она достаточно хороша, но главное – это не рассматривание очень красивых кораблей и невиданного космоса, а игра и бой. Вы можете изменять угол зрения, включая камеру, позволяющую осмотр из-за плеча и сверху корабля. Для каждой расы разработан свой футуристический интерфейс управления. Специальный экран позволяет контролировать траекторию движения и устанавливать стандартный или специальный режим движения. Скорость с легкостью регулирует slide bar при движении направо или налево. Специальный дисплей показывает все виды оружия, имеющиеся на борту, и позволяет выбрать наиболее удачное их сочетание. Тренировочные миссии помогают освоиться с уп-







равлением корабля, хотя оно не столь сложно и не требует от игрока часовых бдений за изучением инструкции к игре.

Разработчики называют свою игру сплавом симулятора и стратегии, хотя даже намек на ресурсы или планирование отсутствует. Три режима игры – кампании, одиночные миссии (skirmish) и режим мультиплеер для шести игроков. В сетевом режиме «Starfleet Command» комбинирует элементы стратегического планирования и head-to-head action.

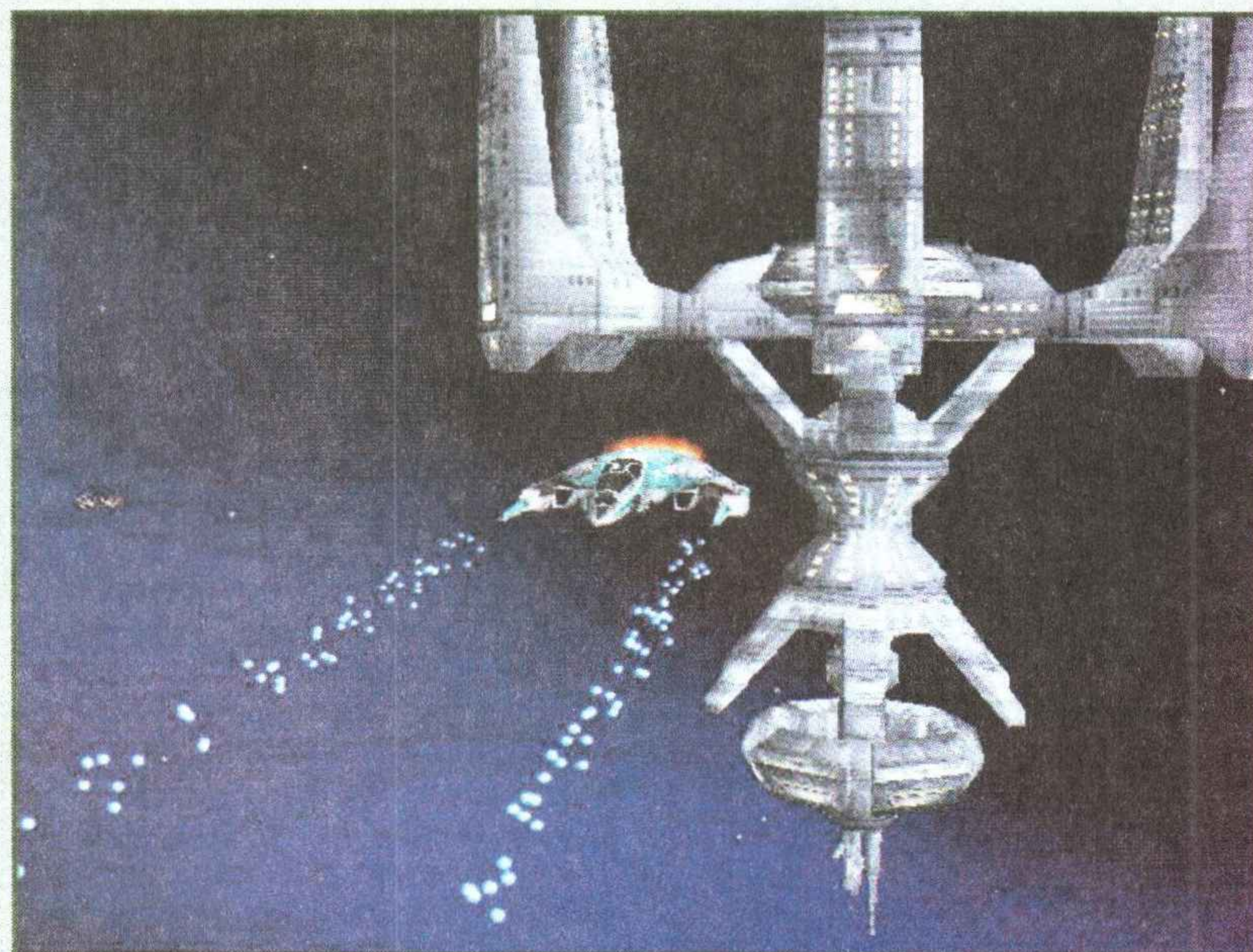
## TACHYON: THE FRINGE

**Разработчик**  
**Издатель**  
**Выход**  
**Жанр**

**NovaLogic**  
**NovaLogic**  
**сентябрь 1999 г.**  
**космический**  
**симулятор/adventure**

В достаточно отдаленном будущем – в двадцать пятый век – установилась абсолютная власть мегакорпораций. Они представляют закон и вершат правосудие. Некое лицо (а именно вы) оказывается втянутым в опасный конфликт. Само место, где вы очутились, меньше всего подходит для дружеской вечеринки. Порядочных людей сюда не заманишь. Это «Fringe» – территория, богатая стратегическими ресурсами. Мегакорпорация (GalSpan) настаивает на своей дальнейшей экспансии. Группа поселенцев-ренегатов (Bora) требует независимости.

Столкновение неизбежно, ситуация взрывоопасна. Исследуя пре-



красное, богато детализированное окружение, вы можете тем временем определиться, на чьей стороне предпочтительнее играть. То ли это будут твердо стоящие на своих ногах толстосумы (мегакорпорация), то ли идеалисты – борцы за независимость.

Игровой универсум предоставит вам почти неограниченную свободу. Космическое пространство не имеет пределов и позволяет выбрать то приключение, которое вам по душе. В отличие от традиционных игр, вам не надо следовать линейному сюжету и отрабатывать миссии, следующие одна за одной в правильном по-

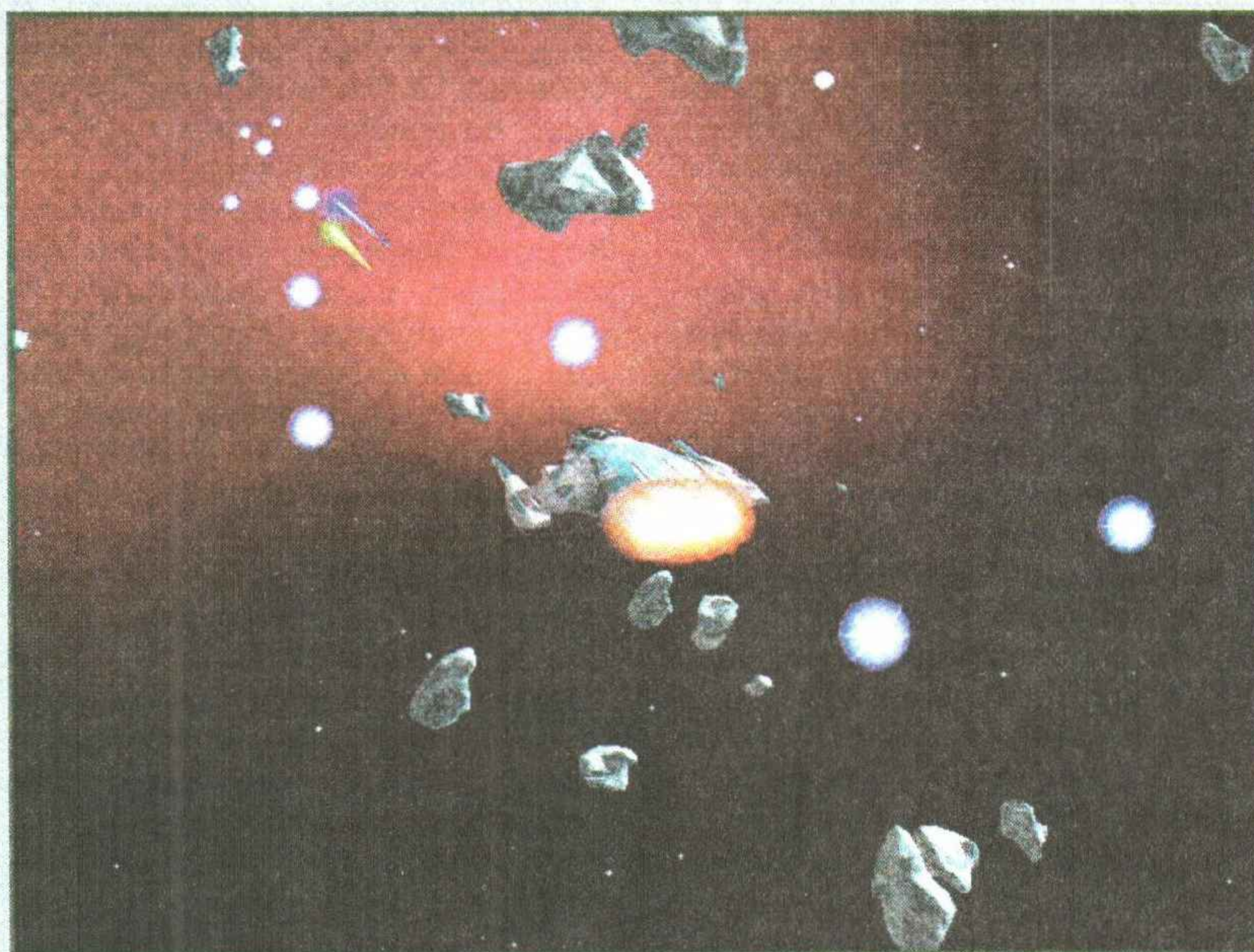
рядке. Напротив, вас просто бросили в середине космоса, и только ваше дело, как теперь поступать. Главное – это участие в Приключении, которое будет меняться в зависимости от ваших действий. Это позволяет каждому игроку найти свой интерес и определить собственную скорость, с которой он будет поспешать в игровом процессе. Итак, вам предстоит одновременно следовать тремя путями: заниматься исследованием галактики, участвовать в космических сражениях и разбираться с поворотами запутанной истории. Благодаря технологиям от NovaLogic свыше ста двадцати игроков смогут взрывать корабли друг друга в одном и том же мультиплеерном пространстве.

## USAF

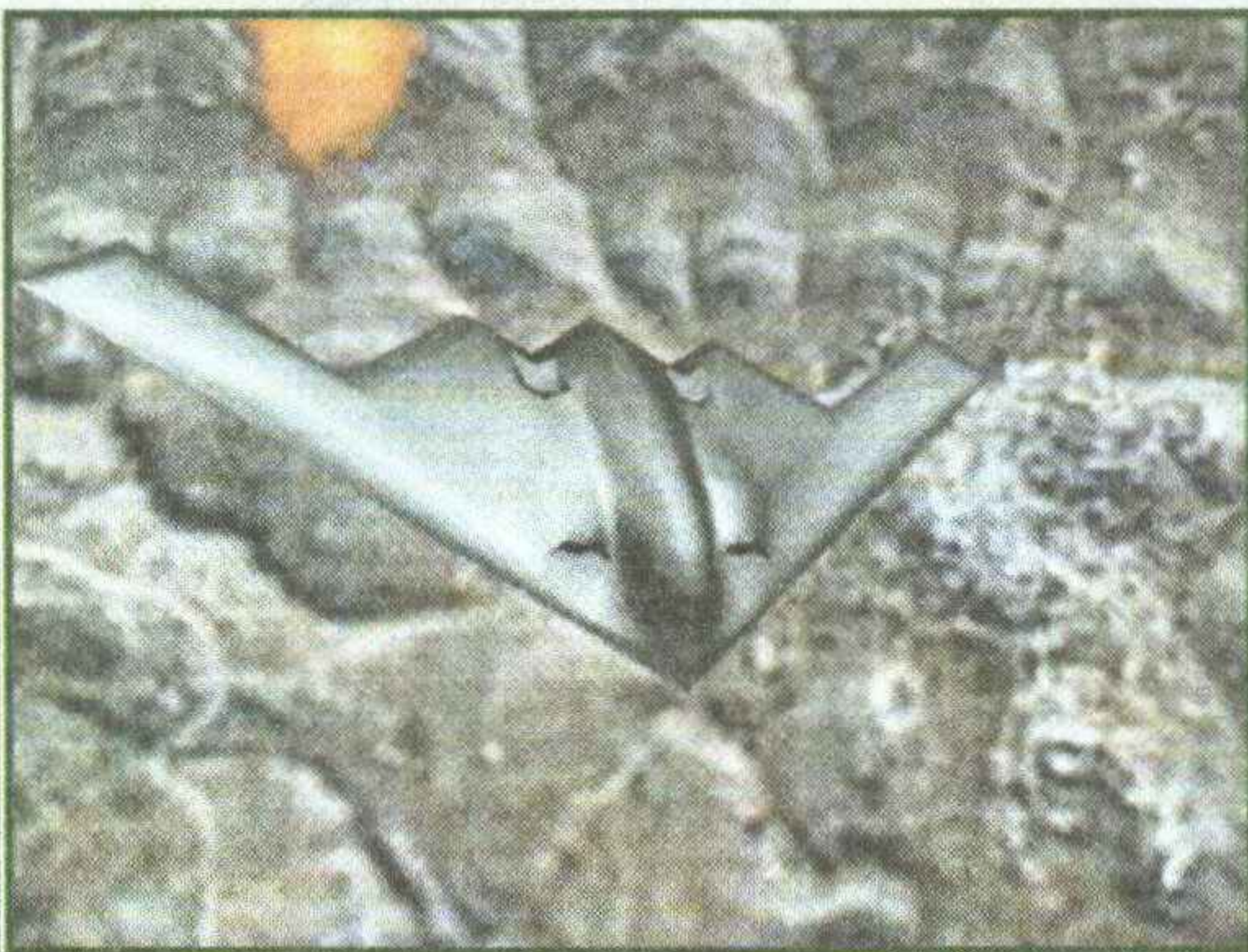
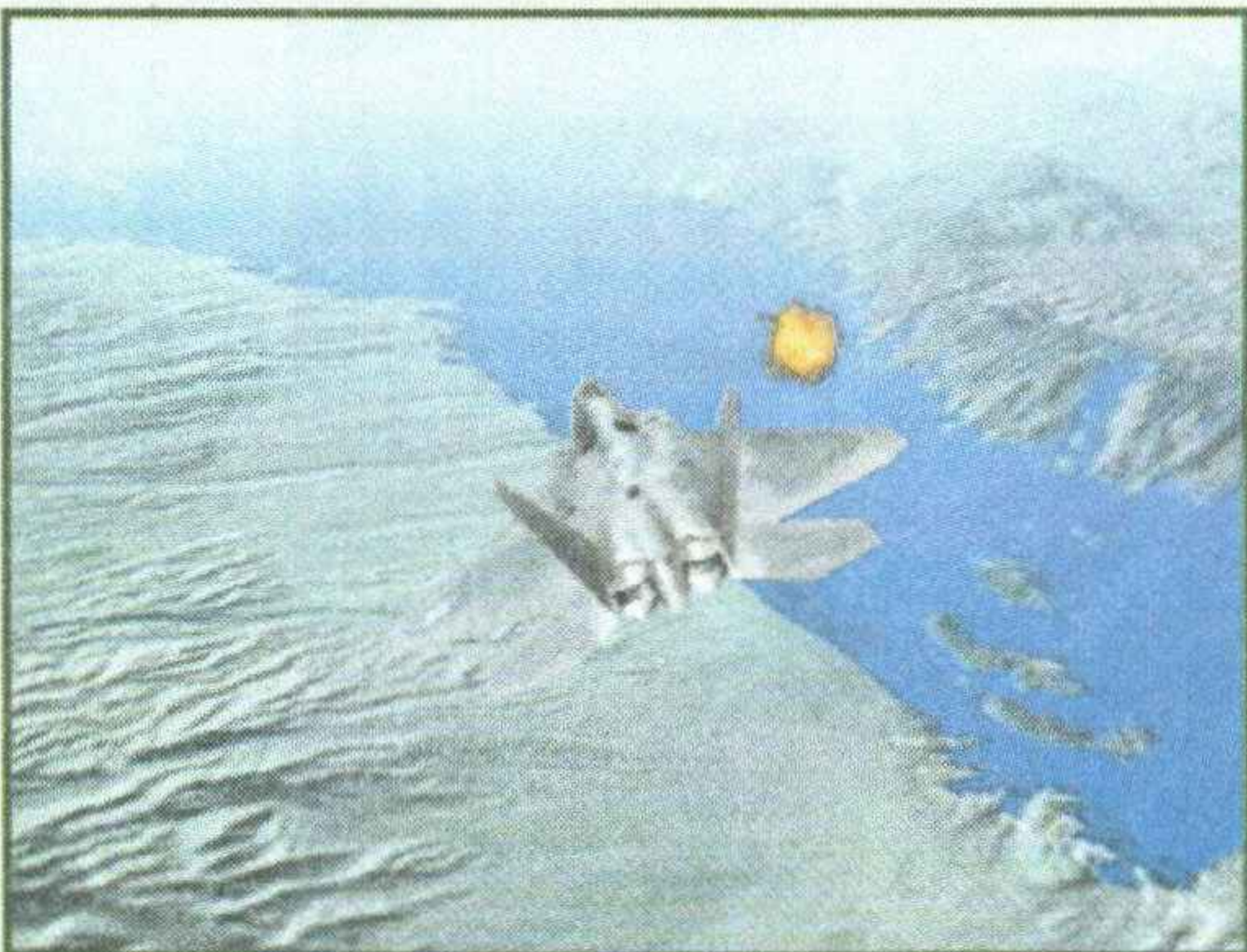
**Разработчик**  
**Издатель**  
**Выход**  
**Жанр**

**Jane's Combat Simulations**  
**Electronic Arts**  
**лето-осень 1999 г.**  
**авиасимулятор**

Перед любителями жанра раскрывается широкое временное поле, представляющее собой три эры в развитии воздушного боя. История американских военно-воздушных сил получила воплощение в более чем шестидесяти исторических и вымышленных миссиях, включая полудинамическую кампанию, действие которой происходит в будущем. Первой главой в этом захватывающем романе станет вьетнамская война. Смертельная схватка разво-







рачивается над тропическими джунглями. Вы осуществляете бомбардировки на F-105 и обеспечиваете воздушное прикрытие на F-4. Одержав победу, защитите честь Соединенных Штатов в небе Ирака, участвуя в операции «Буря в пустыне» на мощном F-15C. (Хорошо, что хоть не Югославию бомбить пошлют.)

Второй тип миссий – наши дни. Тренируйтесь и летайте над землей благословенной Америки. Попробуйте пронестись между скалами Grand Canyon'a и, самое главное, вернуться оттуда живым. Ваша скорость превышает скорость пули, и первый неверный шаг станет для вас последним. И, наконец, не столь отдаленное будущее. Европа становится центром коварного заговора. Военные действия развернутся над Германией. Бравые американские миротворцы призваны в очередной раз поставить на место Европу, нанося точечные бомбовые удары. США делает ставку на F-117 Stealth Fighter и F-22 Raptor. Никто не знает, куда потом занесет вас судьба военного летчика. Кампания является полудинамической, и из Германии центр боевых действий может перемещаться в другие страны. Тех, кто все еще не наигрался, могут использовать свои умения против других асов на JanesCombat.net.

Вы начинаете карьеру в качестве простого пилота. Регистрируется каждый промах, количество пораженных противников, полученные медали и служебные взыскания, время, проведенное в полете. По мнению разработчиков, ни в одном другом авиасимуляторе нет такой точности.

А теперь о самолетах, которые будут вам доступны в игре. F-105, нежно прозванный «Thud», – истребитель-бомбардировщик. Он выполнял самые сложные задания во Вьетнаме, вступая в противоборство с советскими МИГами. F-4E – рабочая лошадка вьетнамской войны. Наиболее приспособленный из всех самолетов того времени для ведения воздушного боя. F-15C/E – основная боевая птица, которую сегодня используют американские ВВС, истребитель-бомбардировщик. Будете в Югославии – чаще смотрите на небо. F-117 – самолет-невидимка, первый среди мировых образцов воплотивший технологию «стелс». Его лазерная система наведения позволяет укладывать бомбы на головы людям внизу с беспрецедентной точностью. F-16 – легкий, маленького размера, с необыкновенной маневренностью и скоростью. Лучший выбор для проведения кратких мирных переговоров с пилотами противника. A-10, уродливый «Warthog», который на самом деле может показаться вам красивым, если вы – американский пехотинец. Тогда вы станете молиться на этого тяжелого убийцу танков, а вражеская пехота не сможет придумать для себя более страшного проклятия.

F-22 – истребитель-бомбардировщик нового поколения. Удобен и легок в полете, его трудно уничтожить, представляет смертельную опасность для противников.

Графика «USAF» делает значительный шаг вперед даже по сравнению с предыдущими творениями Jane's. Ночные поединки, тени, облака, различные типы взрывов – разработчики стремятся совместить высокое разрешение и frame rate с низкими системными требованиями. Все модели, доступные для полета, имеют трехмерный виртуальный кокпит. Запись прохождения миссии с последующим ее просмотром. В мультиплеерном режиме, поддерживающем до шестнадцати игроков, вы по достоинству оцените возможность голосом отдавать приказы своим ведомым, а также посы-

лать заранее составленные сообщения. «USAF» станет первой игрой из серии проектов Jane's, позволяющих вам вступить в огромный онлайн-игровой мир «Jane's World War».

## VELOCITY: TRICKSTYLE

<b>Разработчик</b>	<b>Criterion Studios</b>
<b>Издатель</b>	<b>Acclaim</b>
<b>Выход</b>	<b>лето-осень 1999 г.</b>
<b>Жанр</b>	<b>гонки на летающем скейтборде</b>

Несмотря на то что данная игра является гонкой, ее создатели придумали для нас достаточно занимательный сюжет, подробно излагающий трагическую предысторию происходящих событий.

В конце двадцать первого века мир не стал лучше. Наоборот, он стал worse. Люди догадывались, что причина заключается в пренебрежении элементарными законами экологии в двадцатом веке, но дальше сетований дело не шло. Никто не хотел отказываться от привычного комфорта. От проблемы пытались отмахнуться, полагая, что такова уж жизнь и ничего поделать нельзя. Самой прозорливой оказалась небольшая японская компания «Sosumi», которая начала проводить эксперименты в области преодоления гравитации. В скором времени они добились большого успеха. Запатентованное изобретение называлось Hover-Tec. Однако толпы желающих приобрести новые технологические разработки не спешили. И хитрые японцы решили ускорить события. Их восхитила идея всеобщего потепления. Недолго думая, они тайно произвели ядерные взрывы, и, уничтожив полярные ледники, открыли дорогу вулканическим извержениям. На многие мили вокруг резко подскочила температура воды. Таяние ледников продолжалось с угрожающей быстротой. Тревожные слухи о повышении уровня океана и официальные предупреждения, своевременно рассылаемые ООН, никого не беспокоили. Людям было проще игнорировать плохие новости, нежели что-то делать.

И лишь японское правительство – то ли из-за природной добросовестности, то ли вследствие хорошей информированности – приняло решительные меры. Именно компании «Sosumi» поручили проект по созданию антигравитационной плат-







## ЖДЕМ ИГРУ

формы. На ней можно было всерьез заняться строительством города-государства, способного выжить в новых условиях. «Sosumi» успешно справилась с заданием. Было построено нечто новое в истории мировой архитектуры – Ariel Tokyo. Теперь японская нация могла смело смотреть в будущее и строить воздушные города в полном смысле этого слова.

Несколько месяцев спустя уровень океана поднялся на двадцать пять метров. Хотя человеческих жертв было не так уж много, ущерб, нанесенный мировой экономике, оказался невероятным. За одну ночь почти все обанкротились. И тут на сцену, приятно улыбаясь, выступили Япония и «Sosumi» (практически единственные, кто не пострадал) и взялись исправить создавшееся положение, используя свои разработки в области гравитации (Hover-Tec). Они быстренько организовали OWC (One World Confederacy). Не стоит сомневаться, что во главе стояла вездесущая «Sosumi». Весь мир разделился на тех, кто вкусил плоды Hover-Tec, и тех, кто этого не сделал. Последние впали в анархию и получили название Fettered States.

Надо отдать OWC должное – они сумели создать комфортабельные условия жизни. В 2260 году мир подвергся кардинальным переменам, результатом которых стало абсолютное и тотальное неучастие народонаселения в трудовых буднях. Этаким вечный стопроцентный праздник. Работа стала привилегией избранных. В обмен требовалось лишь безоговорочное подчинение и повиновение. Но в жизни всегда есть место подвигу. Появились первые тревожные слухи. Они насторожили правящую элиту. Зараза неповиновения проникла из Fettered States в лице опасного, не подчиняющегося регулированию нового вида спорта. Это был hoverboarding, катание на антигравитационных досках – побочный эффект изобретения «Sosumi».

Но и тут «Sosumi» оказалась на высоте. Корпорация смогла обратить новшество себе на пользу, объявив, что вводит официально эти соревнования для улучшения жизни всех граждан. Так был учрежден Velocity Pro Tour, разработаны призы, условия и назван первый чемпион – Shin Takamatsu. Стоит ли говорить, что его победа тоже была организована «Sosumi». Благодарные

жители тут же ухватились за предложение поразвлечься. Еще чуть-чуть, и они бы просто спятили от безделья. А так открылось широкое поле для деятельности, риска, приключений, создания новых кумиров.

Победители прежних соревнований отнюдь не исчезали безвестно, затененные новыми чемпионами. Помимо огромного денежного приза выигравший получал пост мэра в одном из городков OWC, становясь там неограниченным властителем.

Вот уже сорок девять лет существует Velocity Pro Tour. Действо превратилось в настоящую индустрию, кормящую великое множество народа. Искатели приключений вышли на улицу, чтобы продемонстрировать свое мастерство в этом опасном виде спорта. Вы не получите наяву большого денежного приза, и пост мэра в японском мегаполисе вам тоже не достанется. Зато вы сможете покататься. «Velocity» дает возможность игрокам левитировать на sky boards, способных совершать головокружительные прыжки, и на невероятной скорости передвигаться по любой поверхности. Выбор делается между девятью персонажами (девушками и юношами): Brad, Rose, Uri, Angel, King, Mia, Zak, Max и Shin. Разработчики постарались придумать для каждого свою историю жизни и ту причину, которая привела их на турнир. Герои могут взять одну из четырех досок, управление которыми различно и требует особого подхода. Каждый персонаж характеризуется двадцатью четырьмя параметрами. Их совокупность диктует особенности поведения (речь идет об искусственном интеллекте) и стиль владения доской.

Соревнования проходят в Европе, Америке, Африке и Тихоокеанском бассейне. Европа представлена Лондоном, территория которого покрыта множеством серебряных небоскребов. Нью-Йорку явно не повезло с растительностью. Она подверглась пагубным, необратимым изменениям. Теперь придется продираться сквозь заросли мутантов. Город близ Каира представляет Африку. В бассейне Тихого океана расположен новый Токио.

Игра продолжает традиции «Wipeout'a» от Psygnosis и «Streak'a» от SingleTrac. Создатели игры – команда Criterion Studios – получили известность благодаря таким проектам, как «Redline Racer» и «Sub Culture», изданных компанией Ubi

Soft. Особенностью игры является то, что она выходит одновременно на двух платформах – PC и Dreamcast, и обладатели разных платформ могут сразиться друг с другом. Такие привычные вещи, как движение по кругу, следует позабыть. Не возбраняется выбирать более короткий, хотя и более опасный путь, срезая дорогу. Учитывая, что разработано около пятидесяти интерактивных объектов, можно представить уровень сложности нахождения пути в многолюдном Манхэттене, улицы которого кишат машинами и толпами. Встроенный редактор позволяет создавать собственные соревнования для мультиплеерного режима. Каждый локейшен уникален. Разработчики «Velocity» позволяют вам сделать выбор между тремя стилями игры, каждый из которых делает акцент соответственно на скорость прохождения трассы, выполняемые на ней трюки или боевые действия против оппонентов. Представлено шестнадцать режимов, доступных как в одиночной игре, так и в мультиплеере, включающие Stunt Challenge, Time Attack, Bomb Tag, Fox & Hounds.



В каждом соревновании огромную роль играют трюки – всего их более сорока. Но это только базовые возможности, которые можно не только использовать в различных последовательностях, но и даже составлять в особые combo. Используя «Stunt System», позволяющую совершать головокружительные прыжки, петли, вести поединки, вы прокладываете себе дорогу к своей главной цели – финалу Tokyo Skydome grand.

Чтобы стать Grand Champion'ом, надо пройти нелегкие испытания, в том числе тренировочные миссии на Velodrome'e. Визуальные эффекты (числом около пятидесяти) должны способствовать созданию особого настроения, придавая драматизм и напряженность состязаниям. Гонщики могут выполнять более ста движений.

Денис Чекалов





# REDLINE

## GANG WARFARE: 2066

Игра, способная родить новое поколение игроков, сочетающих в себе качества гонщиков и десантников



В совсем недалеком будущем профессор психиатрии мистер Рейч изобрел источник бесконечной энергии. Поначалу никто не обратил на него внимания, но спустя несколько лет технология стала известна обществу. Ученые серьезно взялись за бесценное изобретение профессора, который к тому времени уже был посажен в тюрьму за шарлатанство. Развитие технологии привело к неожиданным последствиям: войне за обладание этим источником и появлению корпораций, контролирующих огромные терри-

тории. После ядерной катастрофы мир превратился в пустыню, овеваемую бесконечными ветрами, гонящими реактивный песок от одного полюса до другого. Но человечество выжило; люди построили огромные города, отгороженные от внешнего мира непроницаемой стеной. Непроницаемой до недавних пор. В один прекрасный (если в этом мире осталось хоть что-то прекрасное) день на город напала банда Внешних, называющая себя Red Sixers. Вы – случайный человек, владеющий оружием оригинальной конструкции, оказываетесь в самой гуще событий.

### STADIUM CITY

Ваша первая боевая вылазка начинается при очень странных обстоятельствах. Вы пришли посмотреть матч на стадион, комментатор спокойно ведет беседу со слушателями, ставит спокойные мелодии, и вдруг вся идиллия разлетается на куски. В город врываются «люди» красного цвета, поголовно вооруженные новейшим оружием. Их цель – убить всех. Главарь, следуя заветам ком-

Разработчик:

Beyond Games

Издатель:

Accolade/Electronic Arts

Выход:

март 1999 г.

Требования:

P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Жанр:

action

Графика:

★★★★★★★★

Звук:

★★★★★★★★

Играбельность:

★★★★★★

мунистов, занял радио и телеграф. Про телеграф не уверен, но, чтобы выжить, вам придется пробраться через орды захватчиков и лично поговорить с боссом, а он находится в комментаторской рубке. Старт вы берете из гаража, где для начала можно подняться на небольшом лифте и подобрать несколько банок кока-колы (health) и патроны. Не спешите садиться в машину, попробуйте перестрелять максимум «красных» через пролом в двери. Как только они станут недостижимыми для автомата, оседлайте железного коня. Ракетой вышибайте остатки двери и выезжайте наружу, где вас поджидает противник. После расчистки первой площадки походите немного и осмотрите местность на наличие банок со здоровьем и патронов. После этого опять садитесь в машину и через красный туннель выезжайте на арену, освещенную несколькими лучами. Задача та же – убить всех. По туннелям в должны выехать к зданию с красной надписью K.R.I.P. – это и есть рубка комментатора. Где-то на крыше вы впервые столкнетесь с огромным пурпурным парнем с перекачанными руками и безгубой улыбкой. К сожалению, не выдержав шквального огня с вашей стороны, монстр предпочтет «сделать ноги». Похоже, вы еще с ним встретитесь. В качестве вознаграждения к вам подойдет мужчина в синем и предложит съездить с ним кое-куда, поговорить о том, о сем. Оказывается, он член крупной компании, заинтересованной в новых кадрах. Здесь вы получите работу, приличный заработок и первое задание. С напарником вас выпустят на территорию, занятую противником. Задача – уничтожить рефлекторные установки и тем самым предупредить передачу энергии на главный аккумулятор.

### YAHOOO

Миссия началась из рук вон плохо: за первым же забором вы попадете в засаду, несколько машин и тя-





желовооруженные солдаты попытаются остановить вас. Берегите напарника, у него есть странная черта – взрываться от пары ружейных выстрелов. Неподалеку вас ждет первая тарелка. Ей хватит нескольких хороших попаданий, не забудьте только спрятаться до взрыва, иначе вы уйдете в мир иной вместе с ней.

Когда разборка закончится, найдите желтую яму (это все, что осталось от тарелки), рядом с ней решетка, заходите туда.

Воспользуйтесь необычной конструкцией здания и перестреляйте всех охранников. На последнем этаже стоит вторая цель. После ее уничтожения в полу появится звездобразная дырка; не раздумывая, прыгайте в нее. Падать не страшно, больше неприятностей поднесут снующие по этажу охранники, неприятно розовые и в мундирах. Напротив выхода есть еще одна дверь, за которой вас ждет небольшой, но верткий мотоцикл. Скорее всего, он прослужит вам совсем недолго, но не отчаивайтесь – тут неподалеку вас ждет еще куча машин. Сейчас главное – прикончить разбушевавшихся солдат. Проехав по полю с буровыми установками, вы попадете к еще одной тарелке, из которой исходят два луча: красный и синий. Помогите тарелке прекратить трансляцию, после этого откроется еще один выход с большим красным кругом сверху. Советую сохраниться, ведь сразу за туннелем стоит небольшой гарнизон с несколькими тяжелыми машинами. Секрет: ря-

дом с цепью щитов есть коричневый холмик искусственного происхождения. Попадите в него парочкой ракет, и в вашем распоряжении окажется боевой монстр, в котором легко добить оставшихся врагов.

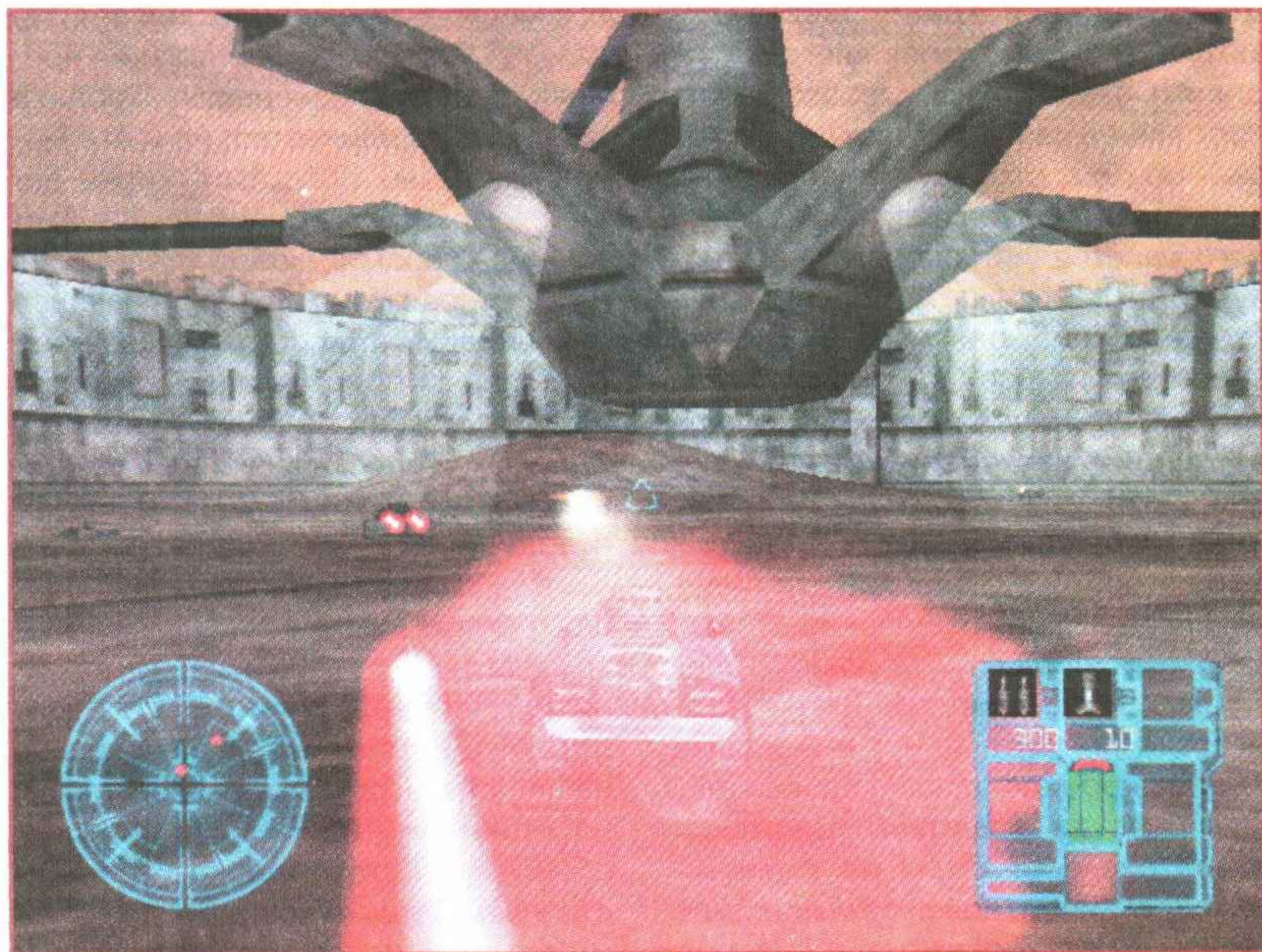
Территория боевых действий небольшая, а тарелок столько, что шансы потерять машину и здоровье от их взрывов очень велики. Стреляйте по ним из укрытия. Когда закончите пакостить врагам, заезжайте в туннель с еще одним красным кругом – финальная арена. Последний и самый главный генератор уничтожается очень просто. Выходите из машины, расстреливайте бочки у земляного вала и, не торопясь, расстреливайте из пулемета три подстанции. После чего как можно быстрее уходите через открывшиеся ворота. Удовлетворив агрессивные потребности компании, вы можете ненадолго расслабиться: есть пара часов до встречи с Главным.

А он не заставит себя ждать и появится с новыми поручениями. В этот раз ему помешали некие тамплиеры, скорее всего, наследники тех самых средневековых, богатых и проклятых. Храмовники соорудили себе убежище, где спокойно молятся и копят деньги. Но в последнее время они что-то разошлись не на шутку и украли огромный боевой корабль вашего босса. Естественно, последний хочет его получить обратно, используя в качестве руки возмездия именно вас. Лучше с ним не спорить. К крепости вас подвезут на машине, почти к самому входу...

## TOXICORP

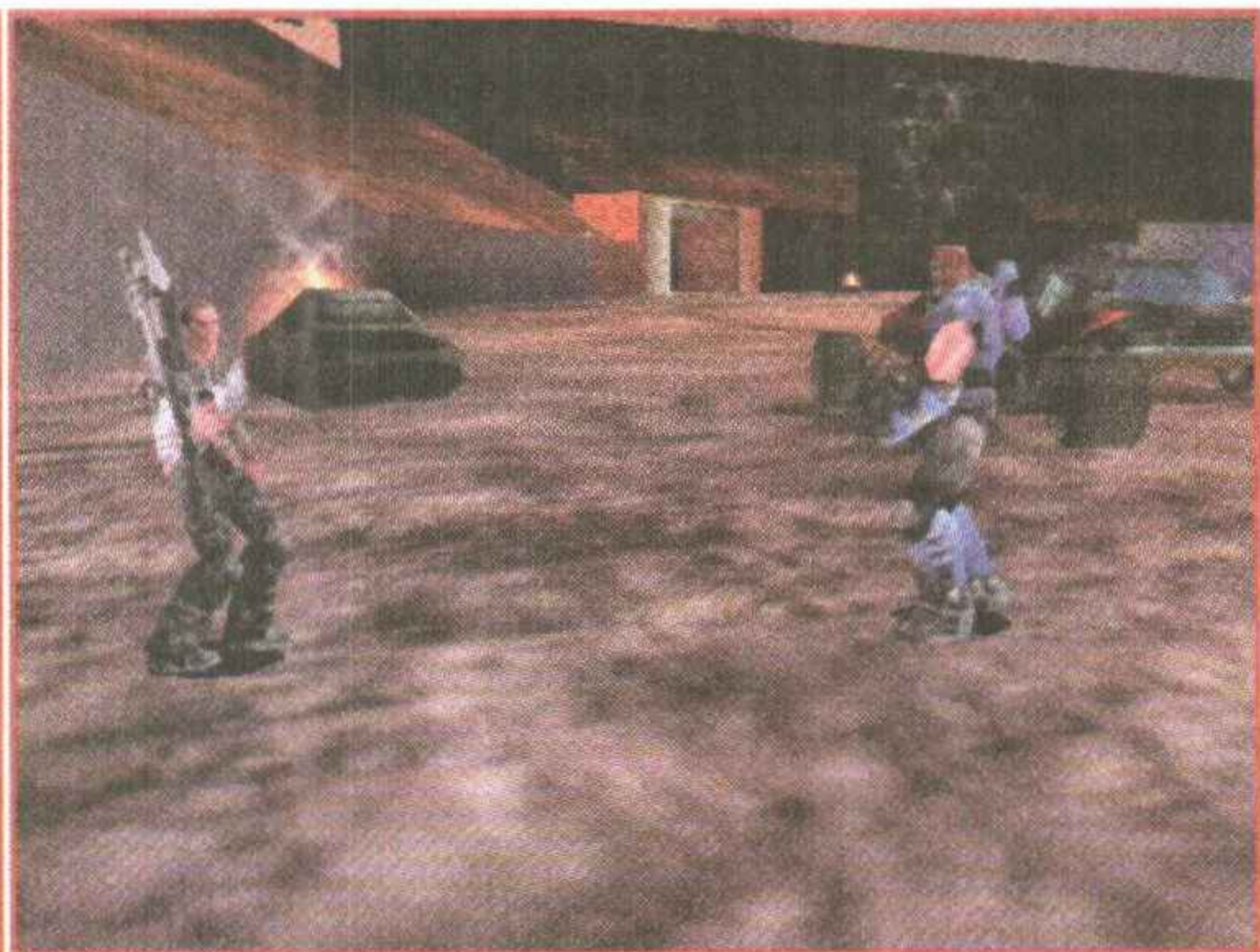
Облака с зеленоватой подсветкой спокойно плывут по небу, не нарушая общей цветовой гаммы, пустая и оттого мирная дорога зовет в путь. Идиллия, если бы не стражники, забавляющиеся старинным вьетнамским способом недалеко от блокпоста. Они так увлечены стрельбой по живым обездвиженным мишеням, что не заметили вашего прибытия. Воспользуйтесь этим, дайте им почувствовать себя на месте жертв. Тихонько достаньте снайперскую винтовку и как можно быстрее перестреляйте их, пока кто-нибудь не поднял тревогу. Висящих уже не спасти, поэтому подойдите к одинокой машине (почему здесь никто никогда не забирает ключей из замка зажигания?). Неплохая находка, стандартная машина, стоящая на вооружении тамплиеров, но с хорошим водителем она способна превратиться в настоящего убийцу.

Пора двигаться вперед. Чуть дальше, за поворотом, вам навстречу мчится на полной скорости бензовоз, и не дай вам Бог в него врезаться! Потеряете не только машину, но и себя. Попробуйте уступить ему дорогу и спокойно продолжайте путь к цитадели. Через ворота, к сожалению, мирным путем пройти не удастся, поэтому придется принять бой и разнести всех в клочья. Всех не перебьете, лучше позаботьтесь об открытии ворот. За стеной балкой вы увидите небольшую кнопку красного цвета, выходите из машины и активизируйте ее. Первый заслон рухнул. Между первыми и вторыми створками есть еще одна кнопка и несколько солдат с мощными автоматами. Вход открыт. Здесь придется немного повозиться – слишком много защитников. Если вы увидите, что всех не уничтожить, спрячьтесь за зданиями. Там еще стоят взрывоопасные бочки. Добавьте огонька, чтобы половина здания взлетела на воздух, тем самым вы откроете себе доступ в святая святых крепости – к внутренним помещениям. Когда найдете комнату с решеткой в центре, нажмите кнопку на стене, она приводит в действие лифт. Осторожно спуститесь вниз, успокойте стражников и выходите в дверь напротив. Ваша первая цель – найти комнату с генераторными установками, отгороженными защитным экраном. Он снимается очень просто, достаточно лишь расстрелять пуль-





ты управления, стоящие вдоль сте-  
нок. После этого включите рубиль-  
ники, которые находятся на задних  
стенках генераторов. Все это приве-  
ло к открыванию нескольких дверей.  
Выходите в коридор и посетите ору-  
жейные комнаты. Обязательно най-  
дите что-нибудь взрывающееся,  
иначе придется возвращаться. По-  
сле изымания оружия у населения  
войдите в большую дверь, ведущую  
в храм. Если так случится, что вы вы-  
живете, то вам дорога через заднюю  
дверь (промежуточная уничтожается  
одной гранатой или ракетой) в глав-  
ный ангар.



Пришло время позабавиться  
снайперской винтовкой. Отстреляй-  
те стражников на подвесном мости-  
ке, дабы не возиться с ними в буду-  
щем, и шагайте по левой стороне,  
пока не найдете комнату с компью-  
терами. На центральном столбе есть  
кнопка, приводящая в действие  
лифт на нижние этажи, вот она нам и  
нужна. Очень кстати будет воору-  
житься, куча боеприпасов чуть даль-  
ше по коридору за ящиками. На лиф-  
те спускайтесь вниз и попробуйте  
убить летающего монстра. Если  
удастся сделать это, в ваше распо-  
ряжение попадет второе «чудо тех-  
ники». Очень простое в управлении,  
в меру подвижное и великолепно во-  
оруженное. Центральной пушкой

разнесите ворота ангара, сразу за  
ними опять вас поджидают толпы  
врагов, что в туннеле, что снаружи.  
Но при помощи летающего танка  
убить их всех не составит особого  
труда. Как только восстановится  
энергия в первом орудии, высадите  
главные ворота. Поздравляю, мис-  
сия окончена. После нее заказы по-  
сыплются, как из рога изобилия. Не  
успели вы ботинки просушить от  
вражеской крови, как уже зовут на  
следующее задание.

## RED 6

Red Sixer'ы не дают покоя на-  
чальникам вашей компании. В этот  
раз они оказались повинны в выра-  
ботке отрицательно заряженного  
оргона. Построив свою электростан-  
цию, Красные преспокойно мутиро-  
вали, поедали себе подобных, в об-  
щем, наслаждались жизнью. Все бы-  
ло бы хорошо, если бы не оргон, ко-  
торый они гнали прямо из земли.  
Еще немного, и вся планета взорва-  
лась бы от гигантского количества  
отрицательной энергии. Мир пре-  
вратился бы в хаос. Почему я все  
время употребляю частицу «бы»?  
Потому что уверен: если вы взялись  
за дело, то все будет хорошо. Удачи  
вам в разрушении электростанции,  
и берегите свою машину.

Оказавшись внутри крепости,  
перебейте всех защитников. Сидите  
в машине до тех пор, пока не убедит-  
есь, что никто уже не приедет. Это  
очень важно, потому что появившийся  
неожиданно солдат может запор-  
оть всю вашу «миротворческую»  
миссию, преспокойно расстреляв  
автомобиль во время вашего отсут-  
ствия. Справа от главного входа есть  
небольшой ангар с заклинившей  
дверью. Не стоит туда ломиться,  
лучше подойдите сзади и с прилич-  
ного расстояния подорвите цистер-  
ну у стены. Эффект стопроцентный –  
стена здания разрушена. Внутри  
расстреляйте все приборы, пока го-  
лос за кадром не скажет, что у элект-  
ростанции наступили критические  
дни. Бегом наружу к автомобилю. На  
нем теперь можно въехать в подзем-  
ный ангар, ранее перекрытый сило-  
вым полем. Видите знаки на стенах,  
запрещающие вести стрельбу вбли-  
зи легковоспламеняющихся пред-  
метов? Наплюйте на них и сделайте  
пару выстрелов прямо по бочкам,  
что стоят за решеткой. Взрывная  
волна разнесет стену по кирпичи-  
кам. Все, можно войти в комнату, где  
находится кнопка активизации

лифта, ведущего к жерлу электро-  
станции. Выезжайте наружу и на  
всех парах мчитесь к центральной  
башне. Грузовой лифт поднимет вас  
на самый верх, где после недолгих  
поисков очередной кнопки вы встре-  
титесь с автомобилем противника.  
Лучше всего будет скинуть его раке-  
тами с моста. По крайней мере,  
убить его обычным путем не так-то  
просто. Настало время заняться вы-  
сокогорными гонками. Финиш – кра-  
тер «вулкана». Попрощайтесь с ва-  
шим автомобилем и, смахнув скупую  
мужскую слезу, сбросьте его в крас-  
ную пропасть. Лучше с ним не па-  
дать, у вас еще 8 заданий впереди,  
поэтому бегите как можно быстрее к  
лифту, а после и на волю, в родное  
гнездышко. Прощальный взгляд на  
дело ваших рук... Красотища-то ка-  
кая!

## AIRPORT

Не успели вы отчитаться за вы-  
полненное задание, как приходит  
новое, конечно же, более сложное.  
Можно даже сказать, местами не-  
проходимое. Но взялся за гуж... Де-  
лать нечего, отступать поздно, тем  
более, что миссия интересная. Пар-  
ни в лаборатории одной из внешних  
банд придумали новый вид оружия –  
электромагнитную ракету (EMP rock-  
et), обладающую поистине замеча-  
тельными свойствами. Стоит ей по-  
пасть в какое-нибудь транспортное  
средство, как оно мгновенно оста-  
навливается и выбрасывает своего  
водителя. Вам же остается добить  
ошеломленного противника и занять  
его место в автомобиле. Так вот, эту  
самую суперракету корпорация про-  
дала банде Красненьких. Прдала  
небольшое количество, но и это мо-  
жет серьезно попортить кровь ва-  
шей компании, ведь финальная бит-  
ва не за горами, любое отклонение  
чаши весов может иметь решающее  
значение. Исходя из вышесказанно-  
го, Главный прикажет вам выкрасть  
ракету в момент ее доставки на базу  
Красных. Теоретически это выпол-  
нимо, но придется очень сильно по-  
стараться.

Вам выдадут ключи от неболь-  
шого броневика и помашут платоч-  
ком, когда вы будете исчезать за ли-  
нией горизонта. Легче всего будет  
проехать немного по эстакаде. Как  
назло, строительство ее не законче-  
но, поэтому небольшой прыжок  
обеспечен. Кстати, если вы не жела-  
ете сломя голову прыгать в ад, то  
можно еще сделать так: съехать с







нее где-нибудь посередине и аккуратно заехать на песчаную насыпь. Вам решать. Советую первым делом отстрелить подвешенную турель и потом уже заняться машинами и человечками. Одна просьба – аккуратнее с бензовозами, не то чтобы я беспокоился за ваше здоровье (от взрыва все разносит в клочья), просто они понадобятся в целом состоянии немного позже.

Когда вы разделаетесь с основной массой врагов, выходите из машины и подойдите к бензовозу. Наконец-то можно покатайся на гражданском транспорте!

Только не врезайтесь. Подведите эту бомбу на колесах к двери ангара и откуда-нибудь из-за угла выстрелите в цистерну. Взрыв проломит приличную дыру в стене, заодно унеся с собой несколько вражеских жизней. Помолитесь над их останками и входите в здание аэропорта. Внутри вас ждут, но им недолго осталось... Поднимитесь по эскалатору вверх к дверям. Немного по коридору, и сразу сохранитесь, ибо время быстротечно и имеет привычку не вовремя заканчиваться. Все действия в дальнейшем вам придется делать максимально быстро, не отвлекаясь на мелочи. В холле поверните направо и следуйте в темный проход. По металлической лесенке спускаетесь вниз и находите комнату для приема багажа. Там два ленточных транспортера и кнопка, приводящая их в действие. Как только они заработают, прыгайте на один из них. В конце путешествия вы обре-

тете Gauss gun и двойную убийную силу всего оружия. Вернитесь в зал, где пошло время, и теперь заходите в левую дверь (про кнопку не забудьте). Лифт поднимет вас на смотровую башню, прекрасное место для отстрела всего живого в округе. Пулеметом разбейте мешающие стекла. К этому моменту на таймере останутся считанные секунды. Делайте из самого мощного оружия выстрел по вертолету. Тридцать секунд на то, чтобы прикончить его. Патронов должно хватить, попробуйте только как можно меньше промахиваться. Если дойдет дело до взрыва, спускайтесь вниз и найдите EMP rocket. Используйте ее для захвата вражеского автомобиля и отправляйтесь домой. Опять на время...

### FREAKWAY

...Началось все с милой беседы. Добрый босс с улыбкой сказал, что одного из его помощников разорвало давеча миной, теперь ему нужен новый. Но может ли он доверять вам? Вот тут я обиделся по-настоящему: можно ли доверять человеку, потерявшему литры крови на миссиях, можно ли доверять ветерану бесчисленных схваток, стою ли я доверия, выполнив задания компании, за которые сам Бог не отважился бы взяться? Ладно, засунув чувства поглубже, послушаем дальше. Это не то чтобы полноценная миссия, нужно лишь пройти через ад, называемый местными жителями ареной. Задание – убить всех. Убить так убить, нам не впервой. Тем более,

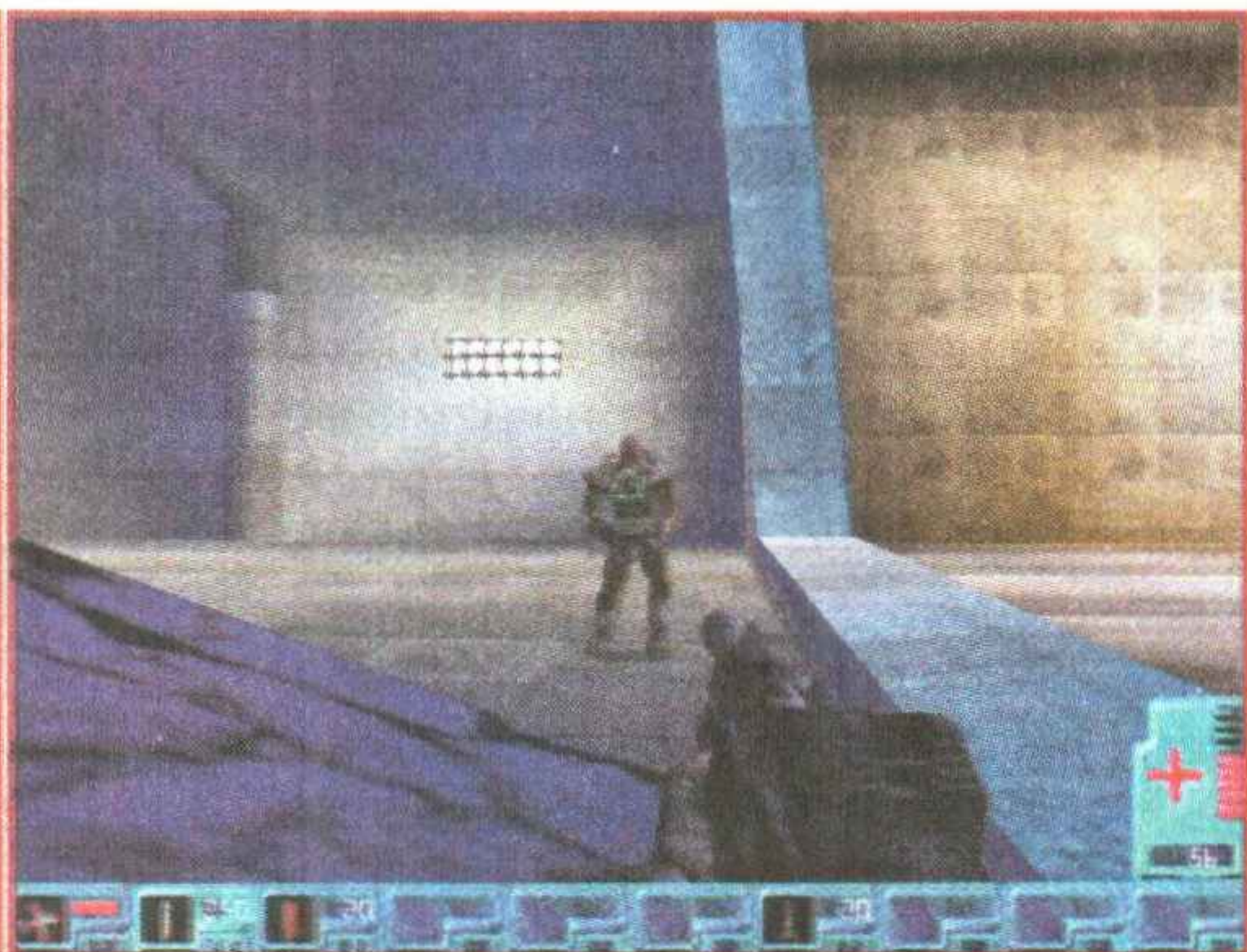
что звездочки на погонах светят. Прохождение до смешного простое. Крошите энное количество человеко-машин, забираете что-нибудь и двигаетесь дальше. На первой арене проблему представляют только солдаты, вооруженные ракетницами. Но они чересчур медлительны, поэтому лучшим оружием против них оказались стрейф и пила. Для знатока сражений по сети этот уровень будет даже некоторой издевкой. Слишком глупые противники. На вторую арену вы уже приедете на собственном автомобиле. Соперники снова не блистают интеллектом, давят только массой и скоростью. Если компьютер не притормаживает, то на битву у вас уйдет порядка десяти минут. Не буду дальше распространяться насчет крутости пейзажей и прочего оформления. Сами увидите, если время на это останется. В принципе, вам еще должен помогать напарник, но он покажется только на последней арене, когда вы будете добивать предпоследнего врага. Так вот, он приедет, врежет всем, а вас отправит искать выход.

### CHALLENGE

Босс доволен. Но это не все, вы прошли только половину испытания. Если бы нашим военным ТАК доставались звания, то наша армия стала бы сильнейшей в мире или самой малочисленной. Вернемся к игре, надо одолеть в равном бою лейтенанта Борка, правую руку Главного. Сражаться будем на машинах. Условие одно: когда прикажут убивать, вы будете убивать, когда скажут остановиться, вы остановитесь. Сражение началось. Не скажу, что Борк слишком крут, но повозиться придется, в основном из-за его мобильности. Вроде уже близок его конец, Главный надрывается в мегафон, чтобы закончили битву, но упорный лейтенант и не думает сдаваться.







Так и взорвался бы, если не нападение на базу. Несколько машин Красных неизвестно каким путем пробрались на базу и пытаются подорвать склад с боеприпасами. Не дайте им это сделать, Борг подождет... После уничтожения последнего террориста на поле боя придет «лимузин» босса, который заберет вас оттуда, причем не просто так, из сострадания, а для выполнения следующего задания. Задания, достойного лейтенанта.

### SUNCTUM

Вновь на мировой арене появляется банда недобитых тамплиеров. В этот раз они позарились на особый химический состав, именуемый в народе Serum. Вы обязаны лишить их пробырки с этой формулой, ибо, если она попадает в плохие руки, конец Земли становится слишком близок. Ride and retrieve Serum! Когда вы окажетесь в зоне боевых действий, у вас будет всего пара секунд, чтобы осмотреться и включить подходящее оружие. Идти нужно будет только вперед и по стрелкам (вы, наверное, уже заметили, что в игре нет никаких лабиринтов, подобных «еретическим»). Внимание, пожалуй, стоит уделить лифтам, точнее, солдатам с базами, которые катаются туда и обратно, попутно засыпая вас раке-

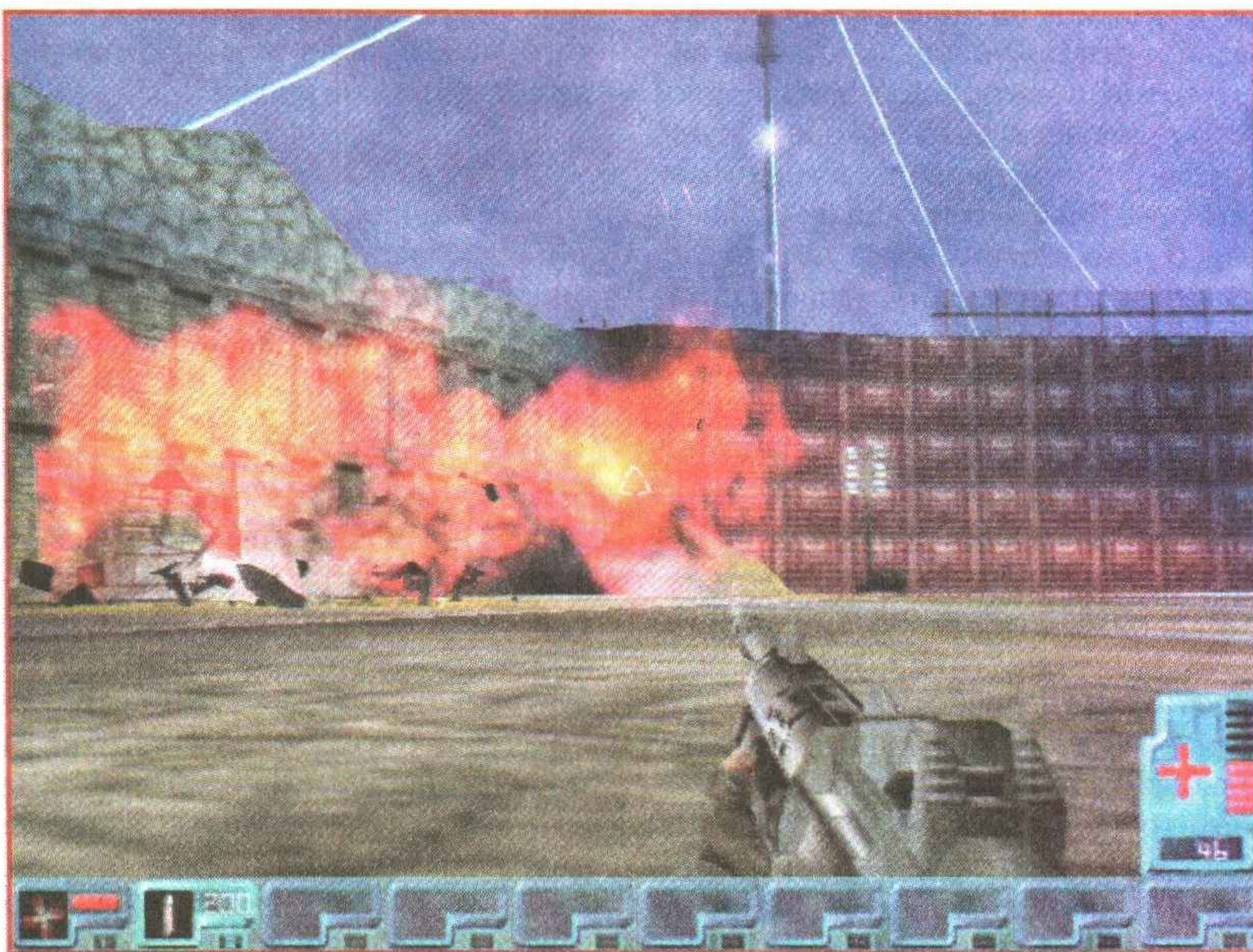
тами. За одним из поворотов вы увидите переулочек, заканчивающийся тупиковой стеной. Пальните по ней мощной ракетой, и вашему взору предстанет броневик, вооруженный превосходными ракетами и мощным пулеметом, плюс ко всему будут патроны к вашему личному оружию.

Буквально через дом вам встретится портал небольшого храма, его дверь также хорошо взрывается парочкой выстрелов. Несколько повисших тел хорошо смотрятся на освещаемой факелами стене, распятые уже мертвы, поэтому облегчать их страдания не нужно. Внутри центрального тела вас ждет recharge. Не поленитесь сделать парочку выстрелов, они того стоят. Здесь все, идем на поиски центрального храма. Осторожнее на минном поле! А лучше, чтобы не рисковать, зайдите за решетку и спрыгните в вентиляционную шахту метро. Я уже не говорю об отстреле безумного количества врагов... Пройдите через станцию и поднимитесь на поверхность через противоположный выход, не забудьте прихватить EMP rocket, по-другому с машинами не совладать. Битва оказалась короткой, пройдите через площадь (не поскользнитесь на лужах крови) и войдите в главный храм тамплиеров. Красиво, ничего не скажешь, игра красок с огненными стенами прямо поражает воображение, и я чуть не забыл о том, что надо еще кого-то убить. Идите вдоль стены направо, пока не спуститесь в полуподвально помещение, наполненное до краев обреченными и оттого злы-

ми тамплиерами. Цель – взять патроны для gauss gun'a. Когда получите их, вернитесь в центральный зал с огромным кельтским крестом, к которому приделаны угли. Говорят, что на них тамплиеры поджаривают неверных. Так как вы – тоже «неверный», поворачивайте своим телом крест до тех пор, пока не откроется дверца в центральной башне, точнее, не дверца, а что-то вроде лифта. А вот и смертушка, кидается молниями, что-то противно шепчет. Спаситесь, хотя бы временно, от ее лап можно под анфиладой. Быстро включите gauss gun и так же быстро лишите ее всех рук, главное – чтобы патронов хватило. Если вы еще не заметили, то на шее у нее болтается колба с нужным вам препаратом. Отстрелите ее, если понадобится, вместе с шеей. После заходите в небольшой лифт и поднимитесь на поверхность. Свежий воздух! После провонявших потом, страхом и горелым мясом подземелий ветерок кажется вселенской благодатью. Но это не все. Вам еще надо справиться с главным хранителем колбы. Представляете себе – прожить жизнь только для того, чтобы охранять какую-то дурацкую колбу?.. Этот Страж вооружен электрической дубинкой-посохом. Он неплохо владеет им, да и запас жизни у него большой, поэтому будьте готовы, здоровья вам нужно ох как много.

### BOOM

Не знаю даже, как вам сказать. Это задание оказалось для меня из-







лишне сложным, надоедливым и красивым. Специалистам по 3D-шутерам придется поднапрячься и переквалифицироваться в гонщиков. Уровень владения дорогой и рулем тоже должен быть хорошо развит. Дело в том, что вылезть из машины вам не дадут, вам остается только гнать с безумной скоростью вперед, к неизвестному финишу. История такова. Ваш коллега по имени Дин заболел, а в его обязанности входила доставка ценных грузов. Вас, как отличившегося члена корпорации, попросят заменить его. Делать нечего, соглашайтесь. Как только вы минуете первый блокпост, ехидный голос за кадром сообщит, что к автомобилю прикреплена бомба, которая взорвется через несколько минут. Оказывается, это не случайность: за рулем должны были оказаться именно вы, ведь только вы ответственны за пропажу Серума из храма тамплиеров. Доигрались, значит. Теперь вам мстят. Я могу дать только несколько советов: держитесь дороги, так как срезать опасно из-за ловушек. В то же время нельзя терять времени. Враги, а они вам встретятся, попытаются остановить машину. Вы, не обращая внимания на повреждения, гоните вперед, взрывая кучи мусора на дороге. На мостах вообще лучше снижать скорость, потому что они склонны взрываться под колесами, сбрасывая вас в пропасть. Когда въедете на территорию Красных, главную опасность будут представлять лужи лавы и темное покрытие дороги, которое постоянно норовит

потеряться среди холмиков и впадин. Ну вот и все. Вверяю вас в руки Бога и оставляю на произвол Судьбы: мучайтесь и наслаждайтесь.

### AREA 51

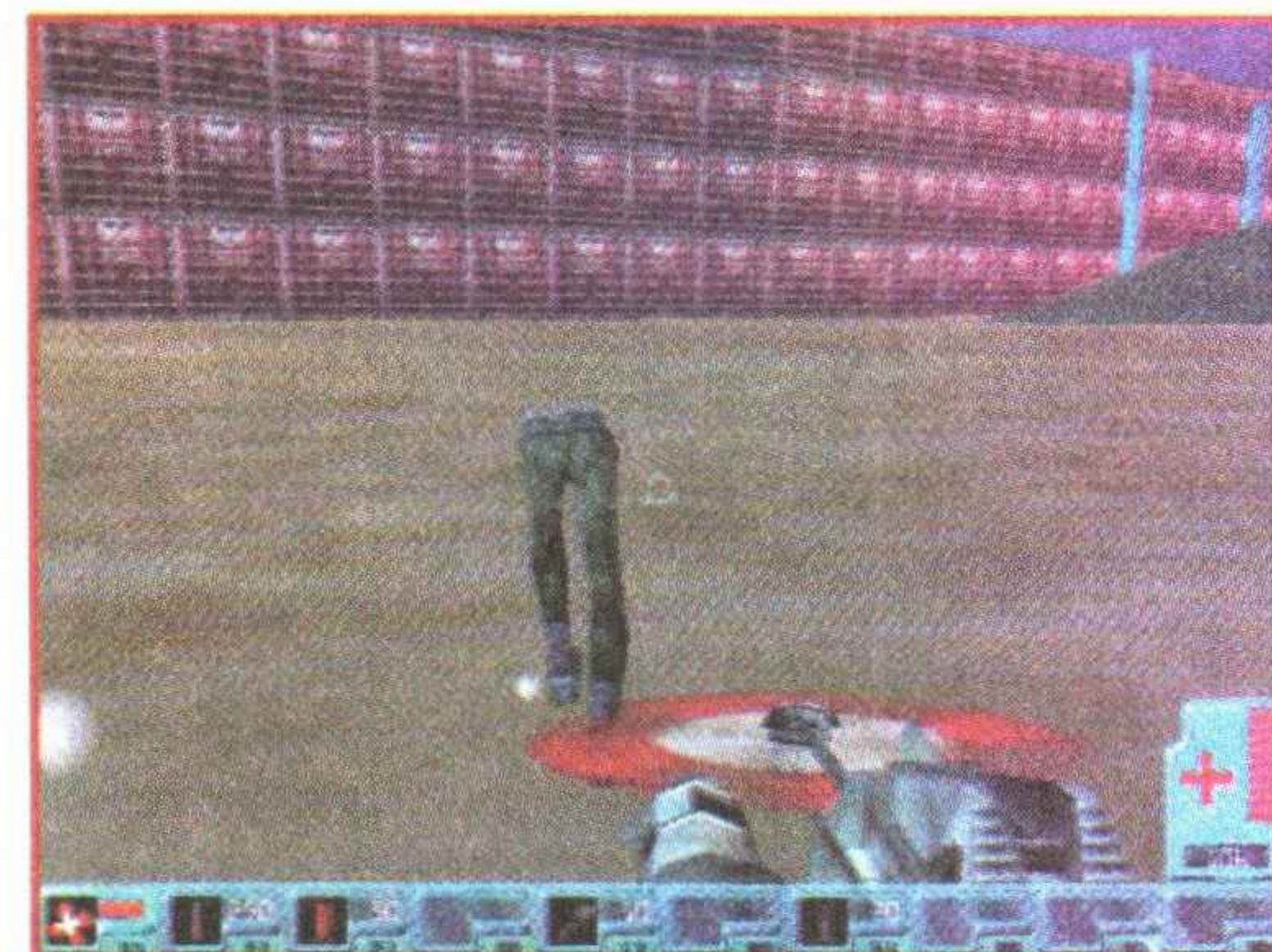
Центральный Штаб, как и положено любому Центральному Штабу, проводил сверхсекретные испытания в подземных бункерах. Очередной эксперимент накрылся, скорее всего, из-за недостаточного финансирования, и про бункер забыли. Через несколько лет интерес ко всяким техническим разработкам возрос, было решено исследовать бункер и продолжить увеличивать научный потенциал страны. Первая специальная группа исчезла через несколько часов после спуска под землю. Вслед за ними послали поисковую команду, та тоже не продержалась долго. Руководство компании почесало большие затылки и решило отправить боевые отряды, потому что кто-то высказал предположение о возникновении новой расы, рожденной в ходе чудовищного эксперимента. Отправили... На следующий день из дырки полезли существа, подозрительно напоминающие скелеты в железных доспехах. Они начали терроризировать округ, разозлив тем самым Главного и подписав себе смертный приговор. На его исполнение единогласно решено было послать вас.

Пока вы будете очищать туннели от всякой нечисти, все остальные будут поддерживать вас морально, кружа около входа и посылая друже-

ские сообщения по пэйджеру. Вперед! Для начала вам нужно войти в туннель, для чего разнесите в щепки (если так можно сказать) огромную турель при входе. Ваши напарники разберутся уже с мотопехотной армией противника. Через пару секунд блуждания по прямому туннелю вы попадете в огромный зал с подве-



шенной под потолком гигантской «люстрой» зеленого цвета. Пол стеклянный, поэтому прыгайте без опаски и расстреливайте всех чужих. Ваш напарник обеспечит поддержку с тыла, пока вы будете пробираться к лифту, обозначенному ярко-зеленым прямоугольником. Поднимитесь наверх, где о себе напомним ребята-скелеты, вооруженные мощными штуками, великолепно приспособленными для отрывания вашей головы. Попробуйте расправиться с ними первыми, тогда у вас появится возможность пару раз приложить свою руку к сканеру отпечатков ладони. Вас, наверное, ждали, потому что отпечаток сошелся, вам дадут зеленый свет, а в придачу – запуск большой турбины. Вы прыгнете в неизвестность. Сейчас опишу ее: зеленоватая дымка, создающая атмосферу неглубокого погружения в канализацию, красиво подсвеченные входы в боковые туннели, куча мелких пакостников под ногами, хорошо







умирающих после воздействия на них зелеными плевками, и полная оторванность от внешнего мира, единственная связь – странного вида коленчатая труба. Продираясь сквозь орды монстров, зайдите в любой туннель и ходите по нему до попадания в круговую комнату с четырьмя трубами по углам. Идите вперед, пока не провалитесь в ямку, выкинувшую вас в более глубокое помещение, куда даже сигнал рации не проходит. Здесь все идет кругами, поэтому сбиться очень сложно. Вам нужно повернуть в первый туннель и провалиться в самый ад. Не теряйте времени на монстров, всех не перебьете; зажгите зелеными плевками фонарики под куполом. Они немного напоминают осиные ульи, свисающие на ниточке. При попадании они засветятся красивым зеленым светом и заставят работать какой-то секретный генератор. Войдите в мощный луч энергии, который вынесет вас на поверхность, прямо в стальные объятия Главного. Он вас расцелует, может, медаль даст, и поедете вы к себе на базу, где уже ждут новые задания, новые проблемы.

### BARRAGE

Выброс энергии из секретной лаборатории привлек внимание Красных, база которых, оказывается, располагалась не так далеко от вашей собственной. Главнокомандующий вражеских сил объявил сбор всех войск в этом регионе. Похоже, его желание уничтожить компанию достигло своего эмоционального

предела, и скоро грядет финальная битва. Но к ней еще нужно подготовиться: изготовить оружие, патроны, обзавестись припасами и энергией.

Босс решил применить тактику, которая существовала с незапамятных времен: перекрыть врагу доступ к энергии или уничтожить эти источники. Для этого нужно было заслать диверсанта в самый лагерь врага. В качестве добровольца-смертника, решено было отправить вас. Угрюмо хмыкнув, вы согласитесь, а что еще делать? Смысл операции таков: Красные каким-то чудом захватили электростанцию недалеко от вашей базы, теперь они могут с легкостью покорить и вас. Чтобы победить, нужно отключить все четыре реактора, заодно взорвав главный котел. Боевым другом в этот раз окажется небольшой верткий мотоцикл.



Лучше всего не заострять внимание на каждом отдельном враге, а пронестись на всех парах к красным воротам. За вторым заслоном вы увидите открытую площадку с двумя боевыми турелями. После их уничтожения подойдите к воротам с двумя

табличками «Biohazard». Первым делом отстреляйте при помощи снайперской винтовки охранников, гуляющих по залу, но ни в коем случае не входите внутрь! Туда можно заехать только на каком-нибудь транспорте, иначе вас разнесет на кусочки. Судя по всему, это шлюзовая камера. Подождите, пока пройдет время, и выезжайте из противоположной двери.

К стае врагов добавится и еще кое-кто на крутой машине... Вашей целью на данный момент будет проникновение в туннель, ведущий в недра станции. Попробуйте найти путь наверх; когда выйдете уже на открытое пространство, поверните сразу направо и по узкой дорожке пройдите немного вперед, пока у вас не появится возможность прыгнуть на дорогу уровнем ниже. Нажатие кнопки отключит огненную преграду в очередной лифт. Теперь несколько раз поднимитесь на разных лифтах наверх, пока не попадете в комнату с бочками и трещиной в стене. Вот ее надо взорвать. Осталось уничтожить солдатиков с белыми пулеметами и orgone transformer. Для уничтожения последнего вам придется в последний раз подняться наверх и «заплевывать» турели на соседних вышках. За секунду до финального взрыва вертолет босса заберет вас с гибнущей станции, поэтому не бойтесь, все будет в порядке.

### SHOWDOWN

Ваши террористические акты заметно ослабили противника, но он не торопится сдаваться. На свой страх и риск Главнокомандующий отдал приказ атаковать вашу базу. Прибыв на Совет, вы будете поставлены в известность и посланы на защиту базы. Вашей боевой точкой окажется левая турель у входа. Но до нее еще надо дойти: враг оказался неожиданно близко, автоматчики пробрались аж до центральной комнаты. Устилая их трупами пол, вырывайтесь на поверхность. Даже не пробуйте залезть в их автомобили – сработает сигнализация и вас выбросит мощным взрывом наружу.

Какие я могу вам дать советы? Только один – не экономьте патроны, ибо жизнь куда дороже; еще берегите турель напарника и не стреляйте по автомобилям, проникшим на территорию базы, ими займутся пехотинцы. Конец близок. Вот только чей? Все зависит от вас.

Алан Берновский



# WILD METAL COUNTRY

Дело GTA живет и побеждает!

Разработчик:

DMA Design

Издатель:

Gremlin Interactive

Выход:

май 1999 г.

Требования:

P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Жанр:

3D-action/arcade

Графика:

★★★★★★★★

Звук:

★★★★★★★★

Играбельность:

★★★★★★★★

*i am the bullet in the gun and i control you  
i am the truth from which you run and i control you  
i am the silencing machine and i control you  
i am the end of all your dreams and i control you*  
**«mr self destruct», Nine Inch Nails**  
**halo eight – the downward spiral**

## mr self destruct

Нет, ну не могут в DMA делать «нормальные» игры. Что ни проект, так «издевательство над жанром» или вообще «нарушение общественной морали и нравственности». И не говорите мне, что вы остались равнодушны к сумасшедшей Grand Theft Auto или совершенно безумной Tanktics. Игрушки не то чтобы гениальные, но точно ни с чем не сравнимые.

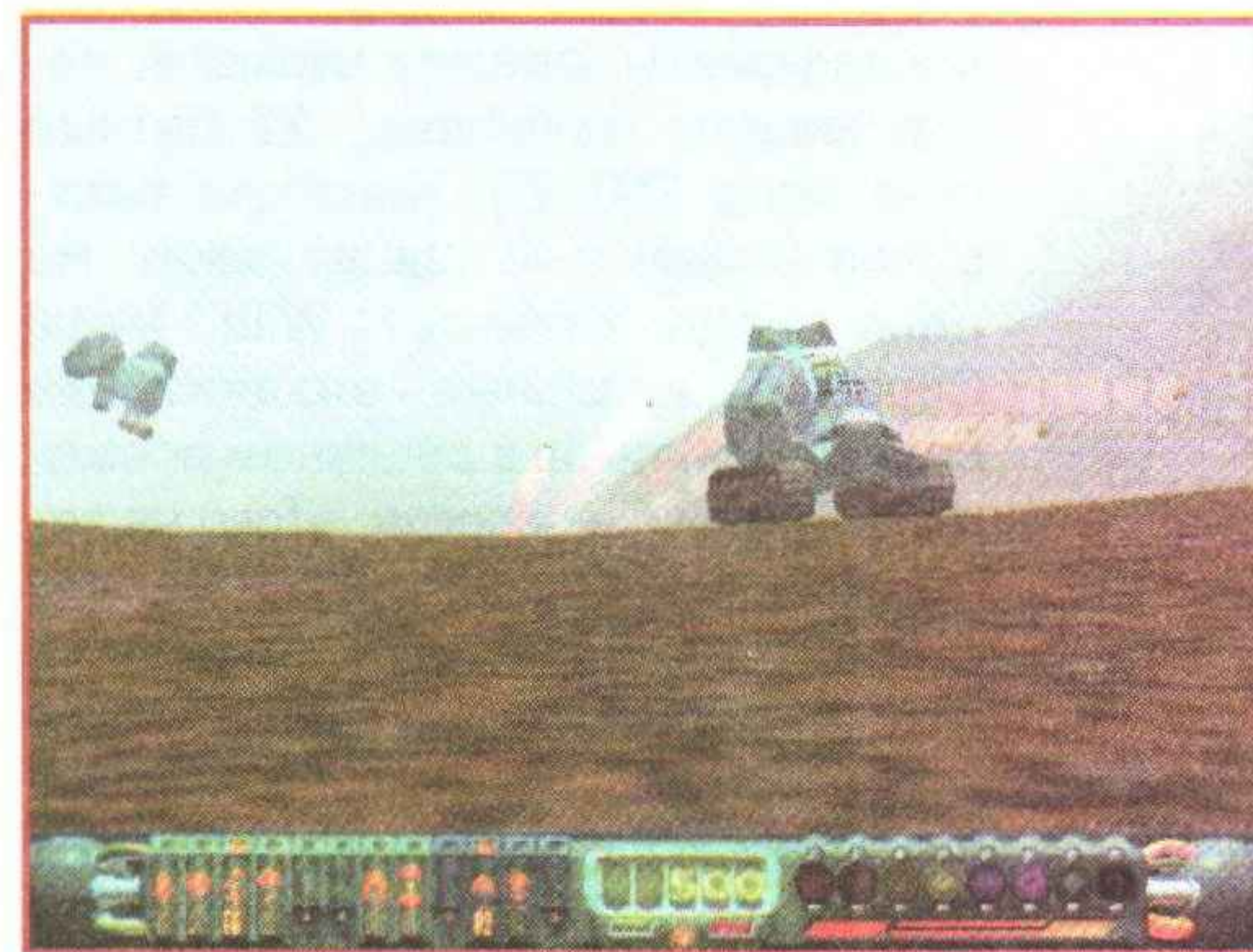
Узнав, что DMA взялась за очередную стрелялку, я испугался. Однако картинки не предвещали ничего нестандартного, да и сюжет был вполне серьезный, разве что несколько пафосный. Эх, должна была меня насторожить эта пафосность, должна...

## ruiner

Итак, принимайте все как есть. Тысячу лет назад люди забросили свою бывшую колонию в системе Tehric – на этих мрачных планетах органическая жизнь давно была уничтожена, а все полезные ископаемые выработаны посланными туда машинами. И вот спустя века людям вновь что-то здесь понадобилось (что именно – не наше дело). Однако в условиях жесточайшей конкуренции мирные тракторы и бульдозеры эволюционировали в безжалостных убийц, не останавливающихся ни перед чем. Вот такой естественный отбор. Точнее, «неестественный», если дословно цитировать создателей игры. Хм, эволюционирующие машины... Дедушка Дарвин бы свихнулся.

А вот ребятам из DMA это, похоже, не грозит. Ибо они уже того... Ну посудите сами – только большое воображение могло создать подобных монстров. Гибрид танка времен

Первой мировой с экскаватором, бульдозер с ракетной установкой, подъемный кран на гусеницах, передвигающийся на антигравах металлический шар, парящий в воздухе утюг, летающий «туалетный утенок»... – перечислять можно долго. И в каждом элементе этого шутовского отряда – демонстративная серьезность. Ваши враги – не просто ожившие детские игрушки, они сделаны из самого настоящего железа. Получаются такие своеобразные, преувеличенно строгие бои в песочнице – от налета «детскости» авторы стараются избавиться при любой возможности. И это, кстати, веселит чуть ли не больше всего. А когда заходит разговор об оружии... Снаряды обычные, снаряды отскакивающие, снаряды телепортирующие и примагничивающие, мины прыгающие и притягивающие... И все это подается вполне серьезно, ни тени насмешки или иронии. Даже с тем же оружием – стандартный набор для любой аркады или 3D-action, однако как это реализовано! Ближайшее сравнение – любимые всеми «червяки». Идея проста до гениальности – чем дольше держишь клавишу огня, тем больше угол, следовательно, выше выстрел. Но не факт, что дальше. Более того, пушка после залпа имеет неприятную тенденцию опускаться и в точности повторить предыдущую траекторию не удастся никогда. А если ко всему этому добавить правильную физику и пониженную гравитацию... Машины отскакивают от удара, переворачиваются, налетая на препятствие, заваливаются на крышу при слишком крутом подъеме, подпрыгивают на камнях, кувыркаются и скатываются с гор. Теперь представьте, как выглядит типичное сражение – два по-



лутанка-полубульдозера на почти-тельном расстоянии вращаются вокруг друга, поворачивают пушки и тщетно пытаются найти нужный угол для стрельбы, одновременно уклоняясь от выстрелов противника. В конце концов одному из них все это надоедает и он идет на сближение. В этот момент прямо перед ним разрывается снаряд, подбрасывая машину в воздух. Враг не дает ему опомниться, добивая уже в полете, раздается красочный взрыв и на землю опускаются дымящиеся осколки...

Наконец, именно благодаря грамотной физике и «игрушечности» главных героев открывается столько пространства для маневра! Стрельба через горы навесом, кавалерийские наскоки на препятствия и попытки заехать на холм с разгона, возвращение танка в нормальное положение из перевернутого состояния посредством взрывной волны своего же залпа, торможение выстрелом перед собой и ускорение через отдачу. А как бывает приятно подкараулить противника и, стреляя перед собой и не давая ему встать на колеса, скатить с горы! Либо пожертвовать бонусом, взорвав его около не в меру наглого соперника. Или, заняв удачную позицию на холме, дать залп и, не рассчитав отдачи, кубарем свалиться прямо на башню к ошарашенному врагу... Нет, что ни говори, а перед нами типичнейший трехмерный Worms в реальном времени.



### i do not want this

Как я сказал, больше всего забавляют абсолютно серьезные декорации. Пыльные дороги, легкий предрассветный туман, отвесные скалы, частично проржавевшая броня машин – движок сделал бы честь любому серьезному наземному симулятору. Ближайшее сравнение – Wargasm. Те же в меру безумные спецэффекты, ореолы взрывов, потрясающие текстуры, 32-битный цвет (хочу TNT-2!), трассеры выстрелов и дымовые следы ракет. Но одна вещь отличает Wild Metal Country от остальных – это движение солнца и облаков в реальном времени. Вначале, как всегда, этого не замечаешь, но, постояв на месте пару минут (если, конечно, позволят), можно с удивлением обнаружить, как меняется окружение – вот проходит туча и все погружается в тень; на секунду показывается солнце и тут же куда-то исчезает; небо заволакивает легкими облаками и сверху падает разреженный свет. Идея вполне свежая, да и реализация не подкачала – еще один шаг к настоящему эффекту присутствия. Вторая составляющая – потрясающий звук. Столько поддерживаемых систем одновременно я не видел нигде. И A3D 2.0, и EAX, и две разновидности DirectSound3D, и классический Miles, и парочка режимов собственной выделки. Разумеется, качественно сэмплов вполне соответствует этому разнообразию.

Более того, ребята из DMA не могли оставаться серьезными и здесь – общий уровень подаваемого на ваши колонки шума определяется двумя параметрами: Neighbors In и Neighbors Out. С комментариями вроде «при втором режиме за взбешенных соседей мы ответственности не несем».

### big man with a gun

Ладно, оставим соседей в покое и посмотрим, как это выглядит и что мы здесь вообще делаем. Второй вопрос факультативен – цель на самом деле особо не важна, просто катаемся по аренам, собираем кристаллы, расстреливаем врагов. Причем убийство – не главное. Гораздо важнее собрать все Power Cores и поскорее смыться с этой чертовой планеты. Несколько банально, но это же аркада! Почему бы и нет? Глобальный сюжет ей ни к чему. А вот что ей действительно нужно, помимо графики, так это грамотное управление. Признаться честно, ничего более «крезового» из этой области я еще не видел. Всего четыре клавиши, по две на каждую гусеницу. Хочешь поехать – жми левую и правую вперед, затормозить – назад. На ходу изменить направление или развернуться на месте – запросто. Как в танке!

### the downward spiral

Итак, самая ответственная часть – ставить диагноз. По сути, он был определен сразу же, как только речь зашла о создателях этого тво-

рения. У DMA всегда так – вроде идея стандартная, а выходит что-то совсем не то. Вот и здесь – с виду обычная аркада, а стоит приглядеться... Да, это ненормальная игра. Да, я осознаю, что в нее должны играть ненормальные люди. Но почему бы нам с вами не прикинуться немножечко больными и не провести хотя бы пару недель в мире обезумевших машин?

### СОВЕТЫ

Во-первых, всегда заходите с подветренной стороны :-)

А если серьезно, то основой является понимание механизма того, что вообще происходит. Итак, чтобы завершить каждую арену, необходимо найти восемь контейнеров с Power Cores. Направление на ближайший контейнер указывается оранжевым индикатором в центре панели приборов – если он горит, значит, пеленг пойман. Вблизи должен действовать радар, старайтесь обращать на него внимание. Кстати, полностью все контейнеры можно увидеть, остановившись на платформе телепортера, с которой вы начинаете игру. Телепортер служит и местом хранения Power Cores – как только вы проедете сквозь него, содержимое ящика будет передано на базу и за него теперь можно будет не беспокоиться. Конечно, вы можете возить их с собой, однако их безопасность в этом случае абсолютно не гарантирована – после вашей смерти все нажитое имущество будет разбросано вокруг того, что некогда было вашим танком, и за ним придется возвращаться. Это, кстати, относится и к накопленному оружию. Для более быстрого обнаружения места вашей смерти очень рекомендуется в критических ситуациях выбрасывать желтый маяк – он всегда виден на радаре, а если все обойдется, то его можно безболезненно подобрать. Вообще сигнальными устройствами стоит отмечать все важные места вроде площадок-телепортеров. Необходимо это по все той же причине – после «сдачи» Power Core никто у вас его уже не отнимет, даже если вы вышли из игры (разумеется, предварительно ее сохранив; наличие, кстати, хотя бы одного транспортированного контейнера и является обязательным условием для записи текущего состояния для последующего продолжения). Тактика проста (хоть и медлительна): схватили Power Core, бегом





к телепортеру. Все, вперед за следующим. И действуйте так, пока не соберете все восемь, потом достаточно будет достичь любой площадки старта и переходить на следующую арену. Теперь отдельные советы относительно самого игрового процесса. Итак, если вам посчастливилось перевернуться, то не отчаивайтесь, а попробуйте повертеть башней и немножко «поерзать» на месте. Если ничего из этого не выходит, нажмите на клавишу выстрела и не отпускайте ее! Пушка должна выдвинуться на максимальной угол, еще раз поворачивайте башню, и это может помочь. В крайнем случае отпускайте огонь, вас отбросит и перевернет взрывной волной, разумеется, не без вреда для здоровья. Безусловно, если противник рядом с вами, то раздумывать не стоит – стреляйте сразу. Если же вы обладаете достаточным запасом времени, то вызывайте спасательный вертолет. Ждать, конечно, придется долго, но эффект себя оправдывает – вас не только вернут в нормальное состояние, но и восстановят энергию. Естественно, это не единственный способ пополнения жизни, можно, например, подбирать кристаллы, остающиеся после врага, или просто некоторое время подождать. Однако наиболее быстрый вариант – взять Power Core, тогда энергия восстанавливается полностью. Так что если вы оказались в безвыходной ситуации и ведете неравный бой, то обязательно захватите этот контейнер – потеряете вы его в любом случае, а так есть шанс, что он пригодится. Если Power Core находится в недоступном месте, например, окружен силовыми полями, попробуйте уничтожить генератор, обычно находящийся рядом (такая странного вида мельница). В противном случае стреляйте рядом с контейнером (он неуничтожим) и заставьте его выкатиться за пределы ограды.

Если вдруг исчезло изображение с экрана радара и возник странный шум, то ищите его источник – там скрывается «глушилка». Уничтожить ее – первоочередной долг каждого охотника за ржавыми корпусами.

Самые опасные мины – прыгающие. Чтобы от них избавиться, выбросьте сзади любые другие. Лучше всего магнитные – то-то шуму будет!

Не забывайте, что башню пушки можно всегда вернуть в нормальное состояние, зажав две клавиши вращения одновременно.

Старайтесь искать обходные пути и нестандартные решения (например, вылазка по кромке скал в тыл врага). Однако помните, что до любого Power Core всегда можно добраться и обычным способом – все машины обладают разной скоростью и устойчивостью, так что вам вряд ли встретятся места, непроходимые для того вида транспорта, на котором вы находитесь. Всегда можно найти другой, менее акробатический вариант.

Относительно тактики боя особых рекомендаций нет, разве что вначале всегда уничтожайте в первую очередь наземную технику – с разнообразными летающими утягами гораздо проще справиться в гордом одиночестве, когда все их братья по оружию на земле давно уже мертвы. Лучший способ в отстреле различных «туалетных утят» – сочетание огнемета для ближнего боя и обыкновенной пушки для стрельбы в ситуациях, когда противник завис прямо над вами.

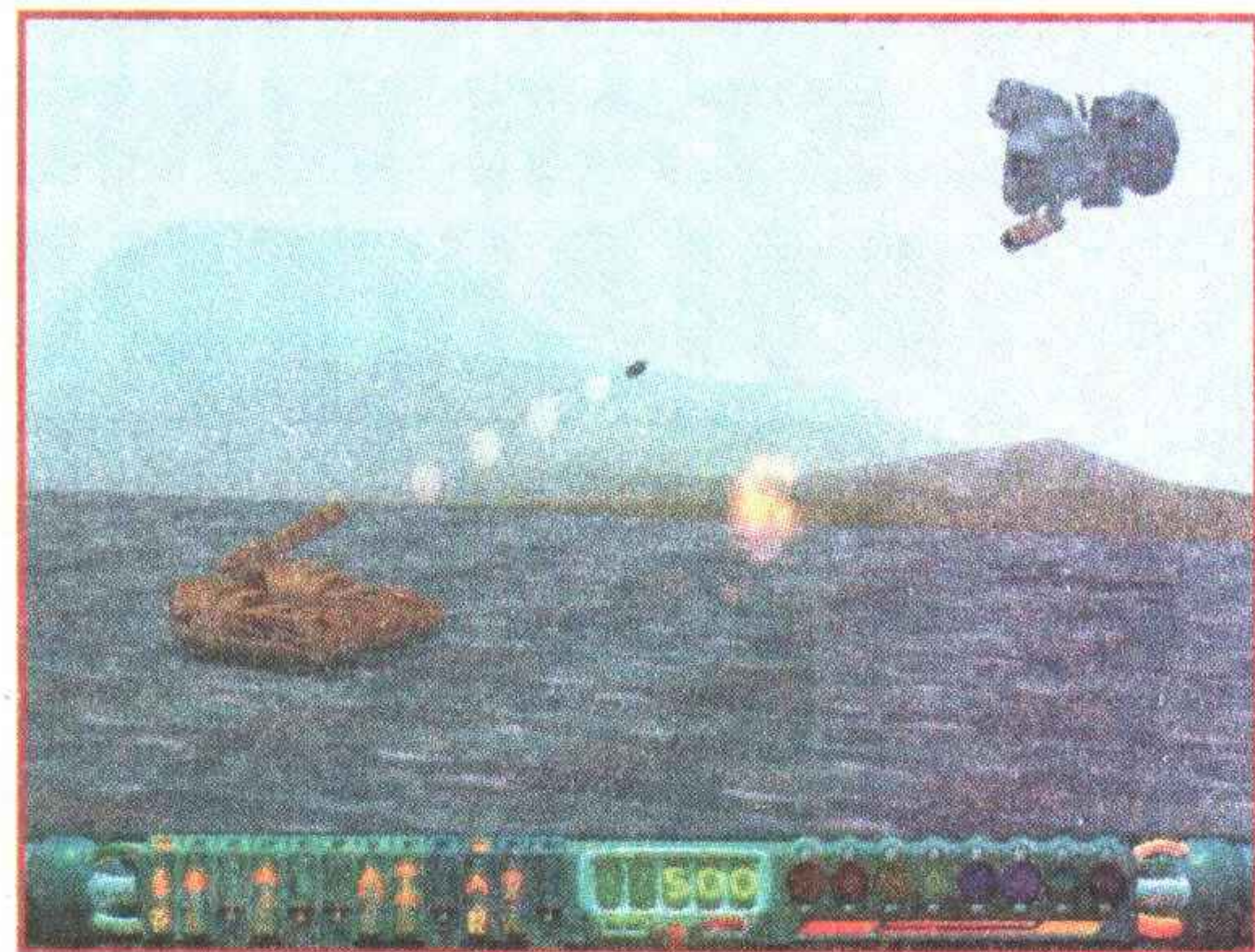
И напоследок представляю вашему вниманию героев пыльных дорог Tehric'a.

### RHINO

Классическая «боевая» разновидность бульдозера. Не самый быстрый, не самый стабильный и не самый управляемый, зато наиболее универсальный – этакий типичный середнячок, подходящий для любых условий. Идеальный выбор для всех, от новичка до профессионала. Rhino прекрасно зарекомендовал себя во время полевых испытаний. Особенно помогают подтянутые назад гусеницы, не позволяющие ему завалиться на особо крутом подъеме. К тому же этот танк идеален для тарана – шипы на ковше явно не понравятся вашему противнику.

### BULLDOG

С виду грозная машина, оказавшаяся на самом деле не совсем эффективной. Основное достоинство – дополнительная третья гусеница сзади, серьезно увеличивающая маневренность. Только достоинство это напроочь убивается основным недостатком – малой скоростью. По этому параметру Bulldog обходит только неуклюжего Roadrunner'a. Впрочем, и у него найдется пара плюсов вроде неплохой устойчивости и наиболее быстрого процесса возвращения в нормальное состояние после переворота.



### MANTA

Довольно быстрый танк, в который трудно попасть из-за его небольшой высоты (которая, впрочем, прекрасно компенсируется другими параметрами).

Со стабильностью особых проблем нет (сказывается широкое основание), кроме одной – если вы все-таки умудрились перевернуться, то без помощи вертолета не обойтись.

### CHEETAN

Наиболее быстрый и маневренный танк. Зато и самый высокий, что делает из него прекрасную цель. К тому же предельно неустойчив – падает часто, правда, переворачивается редко. Идеальный выбор для любителей максимально быстрого прохождения без предварительной зачистки местности – врагам за вами просто не угнаться.

### ROADRUNNER

Очень странный гибрид огромного шара и танка. Управляемое с помощью антигравитационных двигателей, это чудо инопланетной технологии является выбором либо новичка, либо уставшего профессионала.

Круглая форма дает этому сооружению абсолютную устойчивость (завалиться набок он просто не может), однако наделяет его дикой инерцией (оно и понятно, интересно, сколько тонн весит этот шарик?). К тому же у этого «перекати-поле» из кошмарного сна игрока в боулинг самая маленькая скорость – управление превращается в сплошную борьбу с непослушным орудием убийства. Многих, кстати, именно это и радует. Я же говорил, это игра не может быть нормальной просто по определению.

Дмитрий Бурковский

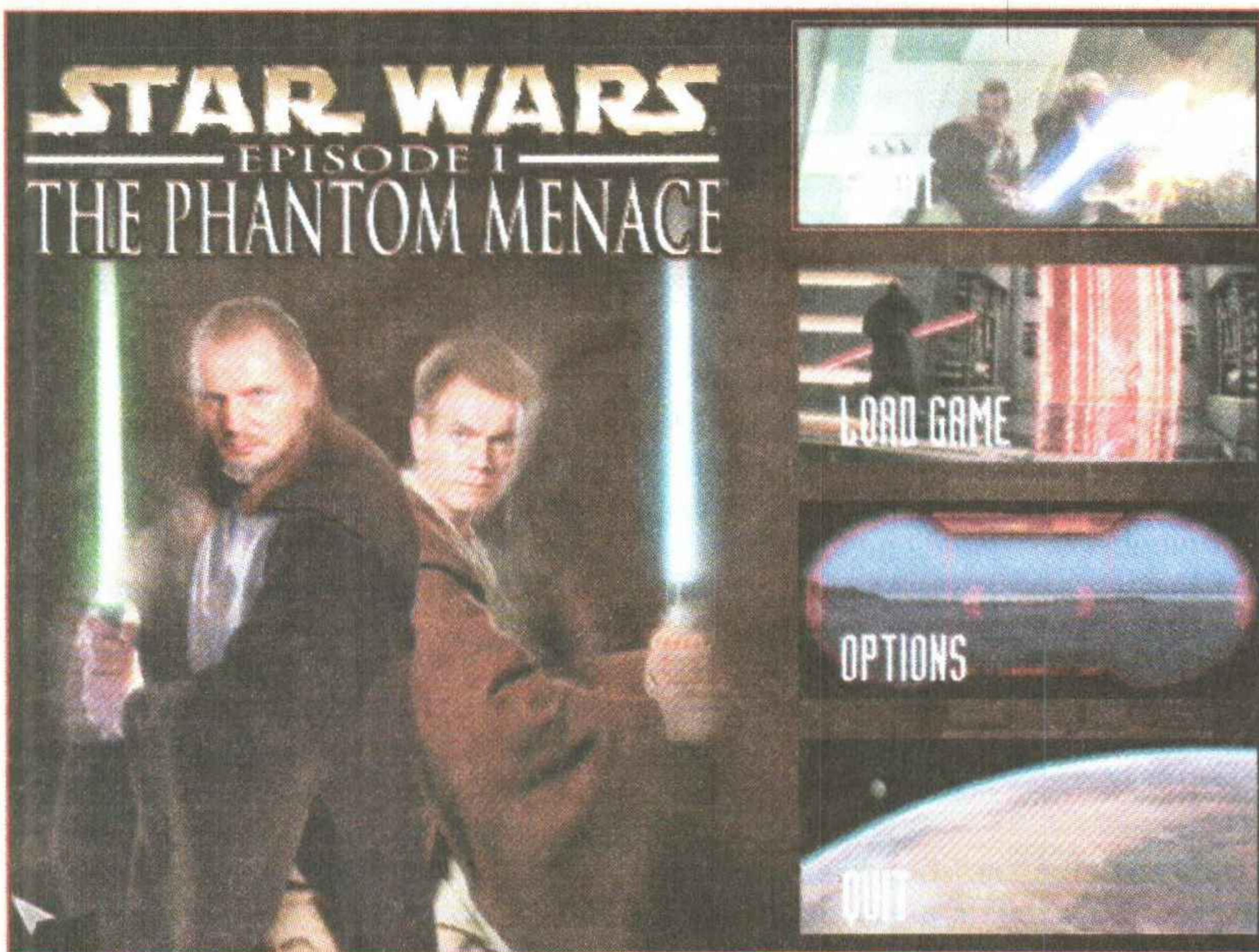


# STAR WARS EPISODE I: PHANTOM MENACE

Основной и самый значительный продукт из линейки, посвященной первому эпизоду знаменитой киноэпопеи

Разработчик: Big Ape/Activision  
Издатель: LucasArts  
Выход: май 1999 г.  
Требования: P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.  
Жанр: adventure

Графика: ★★★★★★★★★★  
Звук: ★★★★★★★★★★  
Играбельность: ★★★★★★★★★★



Неизвестно в каком году крупнейшая Межпланетная Торговая Федерация решила увеличить границы своих владений.

Все прошло бы незамеченным, но Сенат Республики как раз обсуждал вопрос о налогообложении. Кабинет министров Федерации решил ускорить этот затянувшийся процесс и устроил экономическую и военную блокаду маленькой планеты Набу, желая тем самым выторговать выгодные для компании условия. Обеспокоенный таким положением дел Великий Консул направляет для

разрешения конфликта на планету Набу с секретной миссией двух джедаев, обладателей Силы, несущих в мир добро и справедливость.

## TRADE FEDERATION

В самом начале разговора в комнату войдет обслуживающий робот. Приятным женским голосом он выдаст короткую информацию о себе; после этого советую обратить внимание на струи непонятного происхождения рядом с закрытыми дверями. Отравляющий газ быстро наполнит комнату, возьмите в руки меч джедая и выбегайте из комнаты. Так и есть — засада; отбивая лазерные выстрелы взмахами меча, как можно скорее перерубите атакующих. Куи-Гон тоже окажет посильную помощь. Торговая Федерация начала атаку планеты Набу. Сейчас вам лучше всего сбежать с захваченного корабля и как-то попасть на Набу, чтобы предупредить местных жителей о грозящей угрозе. Попробуем найти ангар, где можно спрятаться в одном из кораблей Федерации. Но для начала вооружимся: справа от двери в шкафчике, который открывается

прикладыванием ладони к панели, вам выдадут бластер. В левом отсеке (от двери) вы найдете детонатор и включите сирену. Для чего она нужна, я не знаю, но смотрится красиво.

Продолжим наш путь к ангару. Прямо по коридору вас снова встретят роботы, только уже в большем количестве. Дверь открывается нажатием кнопки в небольшой кабинке справа. Я бы посоветовал в левую сторону не ходить: там вас будет поджидать мощный робот, ничего полезного, только здоровье потеряете. А вот справа, нажав еще две кнопки, вы откроете дверь, за которой будет коридор, набитый врагами. Хорошо, что Куи-Гон мастерски владеет мечом, а то пришлось бы туго. Но даже с Мастером постоянно прибывающих роботов вам не одолеть, поэтому будем отсюда уходить. Последуйте за товарищем до какой-то дырки в стене. Пропустите его вперед. Через несколько метров железная решетка под ногами не выдержит вашего веса, и вы соскользните в темный туннель.

Единственными «живыми» существами, населяющими этот коридор, будут жукообразные электрические танки, убивать которых лучше издали. На близком расстоянии они пренебрежительно бьют вас током и парализуют на доли секунд, чего вполне достаточно, чтобы потерять половину жизни. Когда разберетесь с ними, откройте сначала правую красную дверь, а потом при помощи кнопки и левую. Пройдя через нее, вы обойдете огромный вентилятор стороной. В правом ответвлении вам снова предстоит провалиться вниз. Клич «Убить джедая» звучит как-то угрожающе, примем меры и закроем рот вопиющему парой выстрелов. С трех сторон на вас будут нападать не знающие кодекса самурая роботы, не давая вам даже остановиться на секунду, но бой будет коротким. Слишком уж неравные силы. В одной из комнат вы увидите грузовую платформу, рядом стоят два ящика. Перед тем как спустить-



All images © LucasFilm Ltd. & TM.  
All rights reserved



ся, столкните эти коробки вниз. Это кто кому еще засаду устроил?! Добейте оставшихся роботов и подберите аптечку, лежащую на полу (дверь открывается кнопкой). Не надо убивать перепуганного насмерть техника – он тут единственный, кто ни в чем не виноват. Лучше спросите о пути в ангар. Он вам сообщит, что туда можно добраться только через красную дверь, а она защищена электрической сигнализацией. Что ж, придется отключить электричество во всем здании, для этого издали расстреляйте генератор в маленькой комнатке. Свет потухнет, но лифты еще работают, вероятно, на запасном генераторе. Поднимитесь наверх и пройдите в открывшуюся дверь. Там ребята помощнее, парочка даже летающих. Но они не будут долго утруждать себя стрельбой и скроются в длинном коридоре. Вот тогда добейте оставшихся роботов (если хотите зрелищ, пробежите немного по коридору, где скрылись «крылатые»). А если не хотите, просто поднимитесь на лифте на второй этаж, где вам откроется путь, ведущий на верхние уровни ангара. Побегав с минуту по решетчатым коридорчикам, вы увидите в одном из них Куи-Гона. Он посоветует найти способ попасть на один из военных крейсеров, направляющихся на Набу. Нелегко найти такой способ, когда вокруг столько врагов, но попробовать можно.

Спуститесь на уровень ниже (на грузовой платформе), там вам окажут слабое сопротивление несколько роботов. Ищите свободную платформу, когда найдете, смело забегайте на нее и жмите большую кнопку. Путешествие на Набу будет спокойным.

## SWAMPS OF NABOO

Выплюнув противно воняющую жижу изо рта, вы всплывете рядом с огромным крейсером. Боевые действия в самом разгаре, используя все возможные средства передвижения, враг пытается захватить планету. Попробуем и мы. Заодно отыщем куда-то пропавшего Куи-Гона.

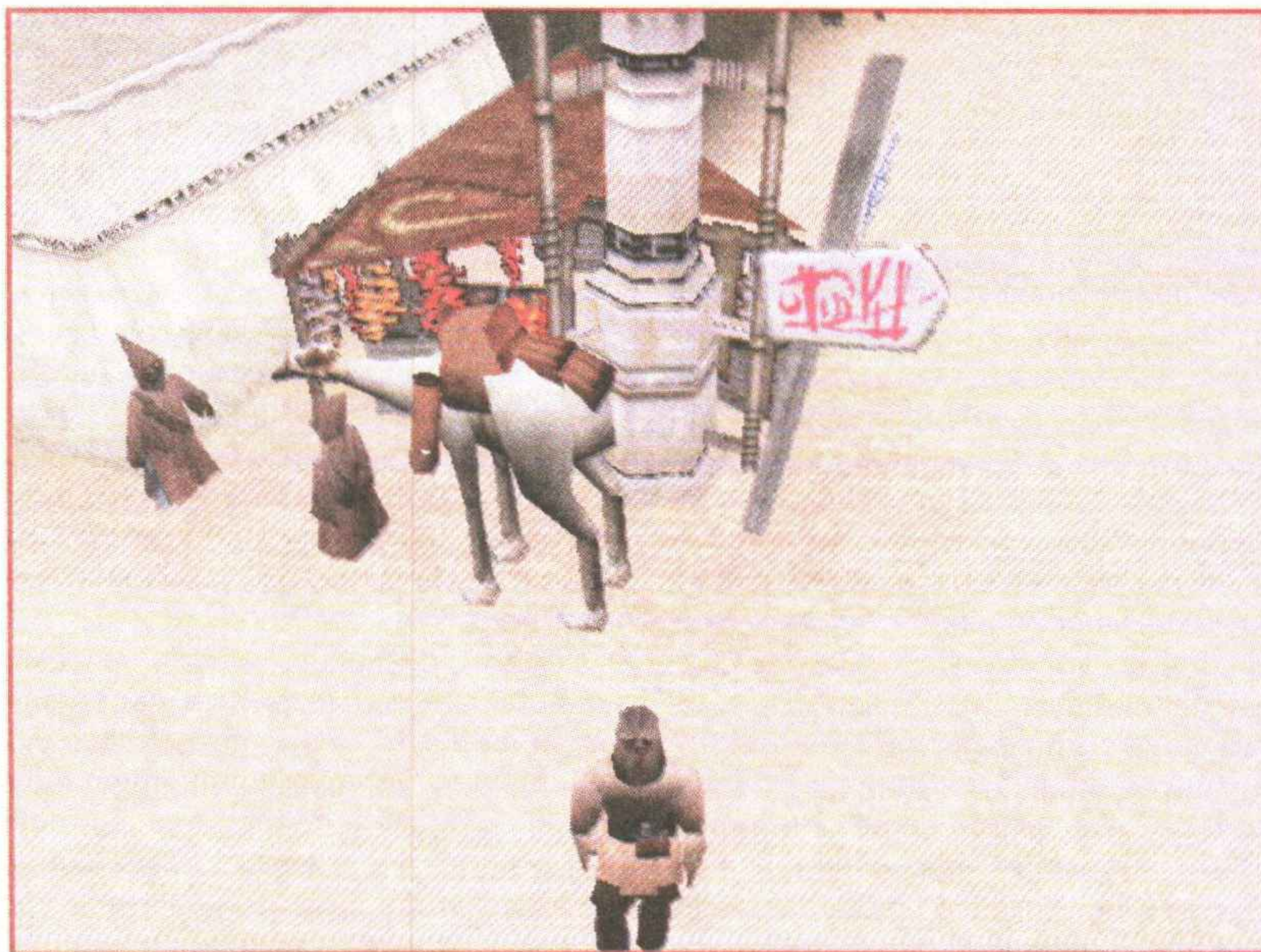
Избегая прямых попаданий из пушек летающих роботов, проплывите в северном направлении. Когда пересечете эту небольшую лужу, вы наконец-то выберетесь на более или менее сухое место. Все хорошо, только большой отряд противника дисгармонирует с окружающей девственной природой. Вырежьте их

всех одной стремительной атакой. Может получиться даже так, что враг не поймет, откуда к нему пришла смерть. Подберите оставшийся на поле боя бластер и... придется еще раз намочить костюм джедая, проплыв влево по широкой луже, собравшейся в канаве после дождя. В конце концов вы попадете на небольшой островок, немного дальше в глубине его будет подъем, на котором вы лицом к лицу столкнетесь с Джа Джа Бинксом. Ja Ja Binkks – местный житель, абориген, говорит на плохом английском с ужасным акцентом, на вопрос «Что это такое?» не отвечает. Все время зовет куда-то, ему можно доверять. Размах ушей – 2 м. После короткого разговора с ним отбейтесь от роботов, подкрававшихся с тыла, и соскользните по правому склону вниз, где стремительный «заяц» уже будет ждать вас на высоком постаменте. С этого момента попытайтесь не упускать его из виду и бежать за ним как тень, а то заблудитесь. Чтобы вскарабкаться на высокие камни, подвиньте огромное бревно поближе к ним, а дальше все просто. Преодолевая препятствия, вы дойдете до места, где нужно перейти через пропасть по толстому бревну (слева внизу будет светиться энергетический шарик). Вот в этом месте остановитесь, JJV позовет вас. Тогда прыгайте вниз, здесь не так уж высоко, не разобьетесь; опасность представляют собой 7 вооруженных солдат. Бедные, они же не знали, что здесь прогуливался джедай. Немного правее

вы увидите следующий проход. Когда будете пересекать «зайчатник», лучше не наступайте на маленьких «зайчиков», они могут с испуга до смерти закусать.

В одном месте JJV предложит запрыгнуть к нему наверх, но, к сожалению, ему трудно понять, что вы не умеете подпрыгивать на два с половиной метра. Придется искать обходные пути. Когда дойдете до места с небольшими прямоугольными островками, знайте, что это и есть правильная дорога. Пересечь их довольно просто, а за ними будет плавный подъем наверх. С разбега перемахнув по бревну через пропасть, вы наконец-то сможете пару секунд побеседовать с JJV. Понятней обстановка не стала, но удалось выудить из него, что Куи-Гон где-то рядом и ждет вас. Разговор прервет очередь из автомата. Настало время бежать отсюда: парой двойных прыжков (или по веревке) переправьтесь на другой берег. А вот тут не торопитесь. Через десять шагов перед вами появится глубокая яма, чтобы не рисковать, спихните туда лежащее рядом бревно. С ним легче будет забраться наверх. А вот вторую яму пересеките по веревке. Сохранитесь, впереди засада. Не понимаю: может, ушастый бессмертен? В него раз десять попали! Но не будем экспериментировать, добьем противника. Постарайтесь не разбивать ящики, там еще роботы.

Куи-Гон, наконец-то! Живой и здоровый, он стоит перед вами. Расспросите его о том, как он добрался





сюда, затем уговорите JJB показать вам дорогу в секретный город ганганов – Отох Гангу. JJB немного помнется, но потом пойдет в озеро. Город-то подводный. Загребая ушами, JJB быстро устремился в глубину прозрачного озера, к огням его родного города. Он знал, что за привод иноземцев в святая святых Ганганов его ждет неминуемая кара.

## ОТОХ GUNGA

Вы прибыли в секретный город, где-то здесь заседает Совет Великих во главе с боссом Нассом. Жители оказались не очень гостеприимными. Не обращайтесь к ним, а уберите оружие подальше – здесь не любят чужих, а раньше времени вступать в конфликт не стоит. Вас проводят с эскортом к Совету. Только JJB не пустят. Босс Насс начнет строить из себя самого умного и заявит, что помощь джедаев здесь не нужна, мол, роботы никогда не найдут его города. А с вторжением Торговой Федерации они сами могут разобраться. Куи-Гон отзовет вас в сторону и попросит найти JJB, которого повели в тюрьму за нарушение святого закона. Вы должны освободить его, не используя силу, а он попробует пока убедить Совет в важности их миссии.



Поклонившись Мудрейшим, выходите из комнаты. Сразу за дверью поговорите с охранником, который скажет, что JJB находится этажом ниже в камере, ожидая начала казни. Проводить он вас не захочет, поэтому будем искать камеру сами. После этого разговора дверь справа откроется, что даст вам возможность спуститься на один этаж ниже. Дальше все идет слишком прямолинейно, чтобы описывать дорогу. Скажу только, что охранников у дверей убивать не стоит, лучше глушите их Силой и пробегайте мимо. Тут лишние враги не нужны. В одном отсеке



с вами заговорит старенький «кролик». Не перебивайте его, вежливо ответьте на вопросы, тогда в конце разговора получите пропуск на секретные этажи. Дальше немного прыгайте, побегайте и пр. Главное – добежать до лифта. Еще один добрый ганган расскажет историю JJB и посоветует поторопиться, ведь время казни подходит. Наступает самый противный момент на уровне – вам предстоит прыгать по опускающимся столбикам. Если получится сразу, то вы просто молодцы! В очередном коридоре, используя рельеф местности, разминитесь с парой охранников и успеете зайти в шарообразный лифт.

В большой темной комнате вы увидите перед собой кнопку, открывающую верхнюю дверь. Как только нажмете ее, со всех ног бегите наверх, пока она не закрылась. Охранник спросит, что вам здесь надо. В ответ скажите, что у вас есть карточка доступа, т. е. вы автоматически становитесь важным лицом и не его дело задавать вам вопросы. Напуганный таким ответом охранник безропотно пропустит вас внутрь. Один коридор блокирован дверью со странным замком в виде красной раковины.

Здесь нигде кнопки нет, поэтому попробуем посмотреть в соседнем коридоре. Как только вы войдете туда, одна из угловых колонн опустится вниз, открыв спрятанную кнопку. Подтащите передвигающийся блок к этому пульта, затем запрыгните на него и нажмете кнопку. Это приведет

в действие скрытый механизм, опускающий соседнюю колонну. Повторите сие действие еще три раза, и стеклянный пол медленно опустится, обнажив кнопку выключения дверного замка. Попрыгав на ней, вылезайте из ямы и заходите в новый туннель.

В большом зале нужно прыгнуть вниз, потом подтащить голубой светящийся куб к столбу с той стороны, где видна кнопка. Дальше, думаю, догадаетесь. Только быстрее прыгайте, а то дверь закроется. За ней находится пульт управления дверями и лифтами. Ганган пожалеет вас и разрешит воспользоваться одним из лифтов, который доставит вас прямо к тюрьме.

Не обращая внимания на охранников, подойдите к «зайцу»-переростку, стоящему у пульта, и скажите ему, что вы забираете JJB. Только голос сделайте властным, чтобы у него не возникло впечатления, будто вы задумали что-то нехорошее. Охранник обрадуется, что ему не надо сторожить хлопотного узника, и откроет клетку.

Сообщите JJB приятную новость об освобождении. Теперь останется только следовать за ним. Через несколько минут вы встретитесь с Куи-Гоном, он, похоже, не смог уговорить Совет начать оборону от захватчика. Теперь придется самим пробираться к дворцу Фиду, где вы сможете предупредить королеву о надвигающейся опасности. Сев на корабль-спрут, вы покинете негостеприимный город ганганов.



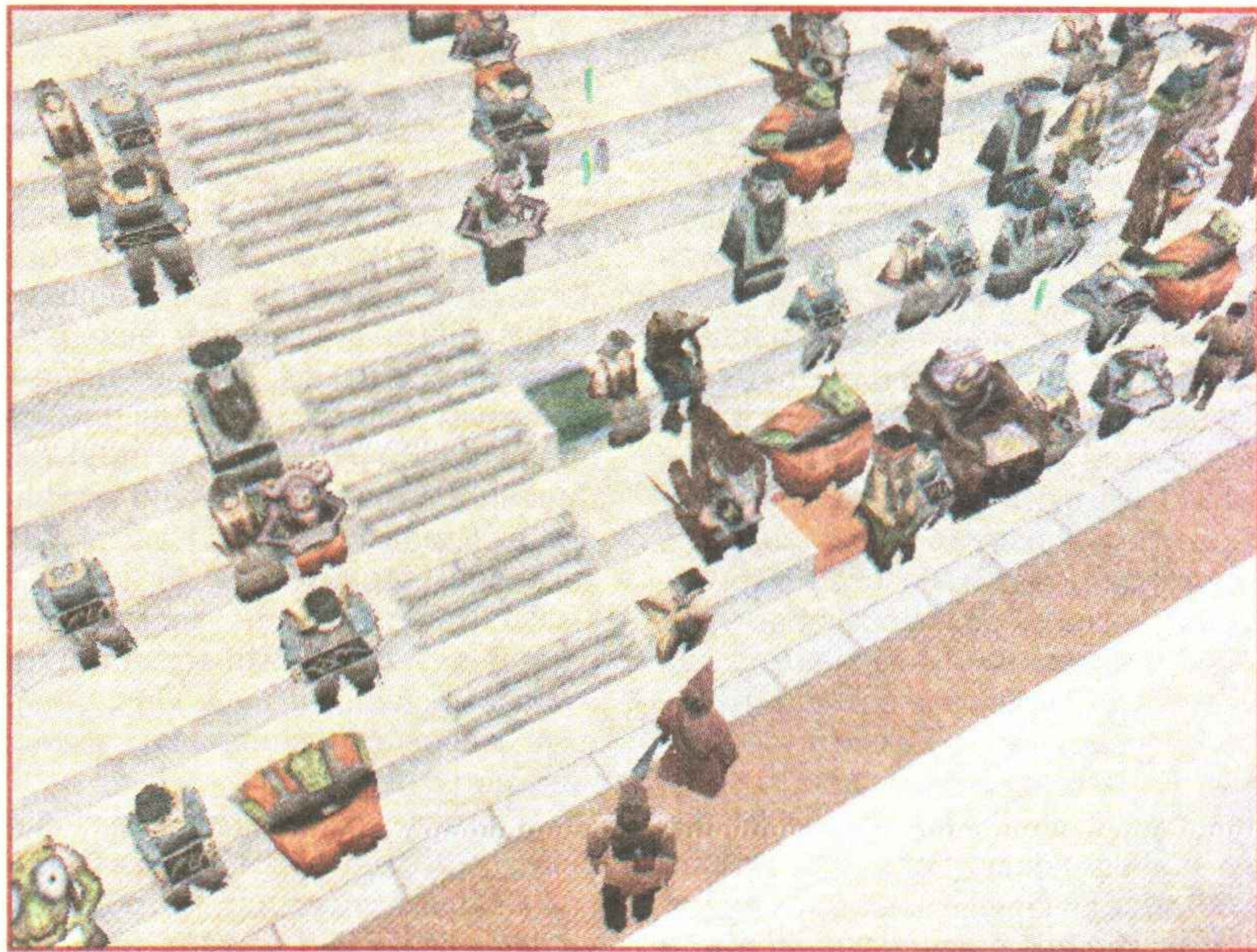
## GARDENS OF THEED

Несмотря на то что вас чуть не сожрали по пути к райским садам Фида, вы благополучно высаживаетесь в тихой заводи. Пора навестить королеву и сообщить ей о вашей миссии. Черт побери, Федерация добралась и до дворца: здесь все кишит роботами, они будто у себя дома. В здешних садах высадилось по меньшей мере три десантных корабля. Ничего не подозревающие джедаи и JJB направляются через мост к главным воротам. Страшной силы взрыв разрушит полотно моста, хорошо еще, что вы не успели зайти на него. Бедные спутники! Скорее всего, они погибли в водопаде, куда рухнули вместе с обломками. На другой стороне пропасти хищно ощерился пушками огромный танк Федерации. Пока он не прикончил и вас, надо что-то придумать. Единственный выход – прыгнуть вниз с головокружительной высоты.

Как только всплывете на поверхность, сразу гребите в противоположную сторону от водопада, а то не переживете падения на острые камни. Проплыв с десятков метров, вы сможете вскарабкаться на небольшую пристань, выступающую из воды. Потом подниметесь выше водопада и там снова прыгайте в воду. Если плыть в северном направлении, то вы увидите еще один подъем. Воспользуйтесь им. Все, можно сушить одежду, прыгать в воду больше не придется. Пройдя вдоль плотины, вы окажетесь у подъемного моста, который приводится в действие рычагом. Вот беда, он на противоположной стороне. Не будем унывать, попробуем повернуть его метким выстрелом из бластера. Как все удачно получилось! Используем тот же прием на мосту с защитой. Быстрый поток воды смывает агрегат с моста, позволив перебраться на другой берег. Вот здесь начнется настоящая война. Откуда-то справа появятся солдаты королевы, одетые в коричневую форму. Не трогайте их, лучше помогите расправиться с армией роботов. Когда первый отряд будет сметен с лица земли, поговорите с командиром союзников. Он пожалуется на свою тяжелую судьбу, расскажет, что есть два пути во дворец – через разрушенный мост и через сад. Но туда лучше не соваться, корабль захватчиков приземлился прямо на цветочные клумбы. А что делать? Идти-то придется, поэтому

командир выдаст вам в вечное пользование шестиствольный пулемет, простится, как со смертником, и отпустит.

Сад смахивает на несложный лабиринт, прохождение которого было бы очень просто, если бы не полчища врагов, которые все время норовят зайти сзади и выстрелить в спину. Совет: постарайтесь не останавливаться и не разбивать ящики – на-



живете новые проблемы на вашу голову. Все новые отряды подтягиваются к месту сражения, патронов и аптечек должно хватить, этого добра здесь навалом. В одном из закоулков вы натолкнетесь на двух солдат, один еще дышит, его-то и расспросите о пути во дворец. Едва слышно он прошепчет код к двери с надписью «посторонним вход воспрещен». Код – J-154. Хотя запоминать не надо, в нужном месте все само собой наберется. Идем дальше, ищем нужную дверь. А вот и она. Солдат присел рядом, видимо, пароль забыл. Так и есть; скажите ему нужную комбинацию, и тогда попадете в город.

Идя по улице, внимательно оглядывайте окна и переулочки – там могут время от времени попадаться аптечки. Слева будет лестница, по ней лучше не подниматься – будет засада в комнате. Но если уж зашли, тогда достойно примите бой. Чтобы выйти из зала, нажмите красную кнопку на стене. Бегите дальше по улице, в самом ее конце будет небольшой подъем, где вы найдете кнопку управления шлюзом. Створки откроются, и вода быстро наполнит

резервуар. Теперь можно безбоязненно прыгать вниз. Выплыв из «бассейна», нажмите аналогичную кнопку с другой стороны шлюза и бегите по сухой брусчатке через анфиладу в сторону главных ворот.

Когда дойдете до тупика (там будет два балкона и лавка), подвиньте скамью к большому балкону, заодно подберите ракетницу, она должна в самом скором будущем пригодить-

ся. Уже со скамейки прыгайте на большой балкон, подтянувшись и вскарабкавшись на него, вы найдете еще одну ракетницу и аптечку. Здесь все. Акробатическим приемом переползаете на маленький балкон и идете вверх по лестнице. Советую сохраниться и вооружиться ракетницей. Вот он, вражеский танк, убивший одним выстрелом всех ваших друзей! Займите хорошую позицию и разнесите его на кусочки несколькими выстрелами, чтоб знал, с кем связался. Когда закончите акт мщения, примитесь за открывание створок ворот. Первые ворота открываются рычагом, расположенным справа от самих ворот. Сначала запрыгните на колонну у лестницы и в прыжке лазером опустите рычаг в окне. Вторые ворота открываются с другой колонны, но прыгать уже не надо, просто прицельтесь и выстрелите.

## ESCAPE THEED

Не может быть! Куи-Гон и в воде не тонет, и в воде не горит! Как, впрочем, и JJB. Они уже давно добрались до королевы, посоветовались





и решили уходить с этой планеты. Для этого нужно добраться до спрятанного шаттла, достаточно быстрого и мощного, чтобы улизнуть отсюда. Но роботы уже во дворце, поэтому придется идти в обход, по секретному проходу. Как только солдаты с джедаем и JJB войдут в него, арка обрушится и вы с королевой окажетесь по другую сторону. Королева, будучи женщиной умной и расторопной, предложит пройти в ангар другим путем. Вам же остается согласиться с ней и идти немного впереди, чтобы случайный робот не застрелил королевскую особу.

В одном месте королева скажет, что секретный проход перегорожен колонной. Вы, как человек сильный, напряжете свои мускулы и продвинете ее в грот, освободив путь. Не все так просто: дверь, которая ведет в секретный лаз, закрыта намертво и может быть открыта только изнутри. Пристрелив надоедливую солдата, прыгайте через пропасть на торчащий из стены обломок дороги. Вы сможете проникнуть в здание, войдя через окно, после чего откройте королеве дверь и пропустите ее вперед. Но она, испуганная приближающимся шумом битвы, откажется идти вперед и попросит вас разведать обстановку. Отказать ей нельзя, поэтому будем расчищать улицы и прокладывать красные дорожки для дорогих гостей.

Можно отклониться от основной миссии и помочь бедной женщине, потерявшей своего сына на прогулке. Сложности из себя эта услуга не представляет: спуститесь вниз по лестнице и, никуда не сворачивая, дойдите до конца переулочка. В доме с правой стороны и сидит бедный малыш, сопроводите его до дома. За это благодарная мать бросится вам в ноги и будет благодарить, благодарить... Но не стоит больше отвлекаться – королева ждет. Сверните на улице направо, в конце концов вы попадете на площадь, где огромный танк расстреливает все живое в радиусе километра, а вам нужно живым пробраться на другую сторону площади и открыть большие ворота. Не будем идти напролом, лучше обойдем танк стороной: поднимитесь по лесенке слева, там увидите множество маленьких помещений и лестниц. Скажу кратко: освободите узника – он даст за это мощную гранату – и напоите водой умирающего солдата. Пройдя несколько комнат, вы попадете на маленький дворик,

который находится прямо за танком. Первым делом откройте ворота, а потом попробуйте расстрелять танк. Дело, я скажу вам, хлопотное: он слишком крепкий, но немного терпения, и машина вспыхнет красивым пламенем. Когда закончите, вернитесь к королеве и доложите о проделанной работе, после чего она все-таки согласится пройти с вами немного.

В двух роботов, засевших на втором этаже, можно попасть только в прыжке, и лучше побыстрее, а то они будут мешать побеждать более мощных, подкатывающихся к вам в больших количествах. Продравшись через строй врагов, вы подойдете к лестнице, где королева предложит вам сходить в разведку еще раз. Поднявшись наверх, вы попадете к запертым воротам, находящимися под охраной нескольких роботов. Конечно, было бы хорошо сохраниться предварительно. Но если бой закончен, вернитесь к королеве и сообщите ей, что путь свободен. Теперь будем открывать ворота. Вернувшись на центральную улицу, найдите маленькую винтовую лесенку, ведущую в башню.

В одной из квартир живет бабушка, которая будет «несказанно» рада вашему приходу. Не обращая на нее внимания, выпрыгните в окно на небольшой парапет, слева от вас вы увидите протянутую веревку, по которой можно перебраться на противоположную стену. В комнате красная кнопка откроет нужные вам двери.

На следующем экране сами предложите королеве пройтись вперед, дабы не повредили царственное тело невежественные роботы. Дойдя до моста, не утруждайте себя разговорами с лодочником. Убивать его тоже не стоит, просто перепрыгните поднятый мост.

На другой стороне в прыжке выстрелом поверните рычаг управления мостом, он на втором этаже в окне. Вернитесь к вашей королеве, ведь путь свободен. Но она, пройдя еще один квартал, наотрез откажется идти дальше.

И правильно: на улице засел в глухой обороне целый отряд роботов, причем вооруженных пулеметом «Максим» образца 3000 года. Разборка обещает быть жаркой. Но выбирать не приходится. В одной из комнат вы встретите солдата, который поможет вам достать немного патронов и аптечек. Когда дойдете до дверей ангара, позовите к себе королеву.

Внутри вы встретитесь со своими друзьями и отправитесь на космическом корабле на другую планету в город Корускант, где будете уговаривать Сенат оказать давление на Торговую Федерацию.

Но что-то пошло не так: главный крейсер Федерации засек ваше присутствие и дал залп из всех орудий, только крепкие щиты предотвратили неминуемую гибель. Пострадал только двигатель. Придется совершить аварийную посадку на песчаной планете в торговом городке Мос Эспа.





## MOS ESPA

Сначала надо войти в город, для чего уберем со своего пути нескольких Пустынников, путающихся под ногами. Все, оружие можно убирать, пока атаковать некого. Погуляйте по городу, внимательно осмотрите окрестности, не забывайте разговаривать с продавцами и прохожими – кто-то из них может оказаться полезным. Первым делом надо найти Ватто, местного торговца деталями

две клетки. В одной из них и сидит заточенный «мальчик». Как только вы откроете клетку, взбесившийся зверь в соседней камере выломает дверь и нападет на вас. Справиться с ним будет не так-то просто, но разве это не стоит слез растроганной матери, увидевшей наконец своего сына? Чтобы выйти из дома, расстреляйте генератор, питающий электроэнергией замок задней двери. В качестве награды вы получите бустер.



для космических кораблей, только сделать это будет непросто, потому что его магазин закрыт сейчас. Но лазейка есть – это его раб, мальчик-помощник по имени Анакин. Перед тем как начать искать его, помогите пожилой «женщине» в красном освободить сына, который томится в неволе у местного работоторговца. Сделать это будет не сложно, но опасно, потому что его дом хорошо охраняется. Подниматься по лестнице не стоит, кроме двух пушек, там ничего нет. Лучше перейдите на другую сторону улицы и войдите в дом, где, конечно, вам не рады. Не задерживаясь, пройдите через две комнаты, пока не окажетесь на улице, прямо напротив дома капитана. Перелезьте на его балкон по веревке. Слава Богу, что хозяина нет дома, а то пришлось бы и его прикончить, а так обошлись прислужгой. Будьте внимательны: со всех сторон в самый ненужный момент из пола высовываются автоматические пушки.

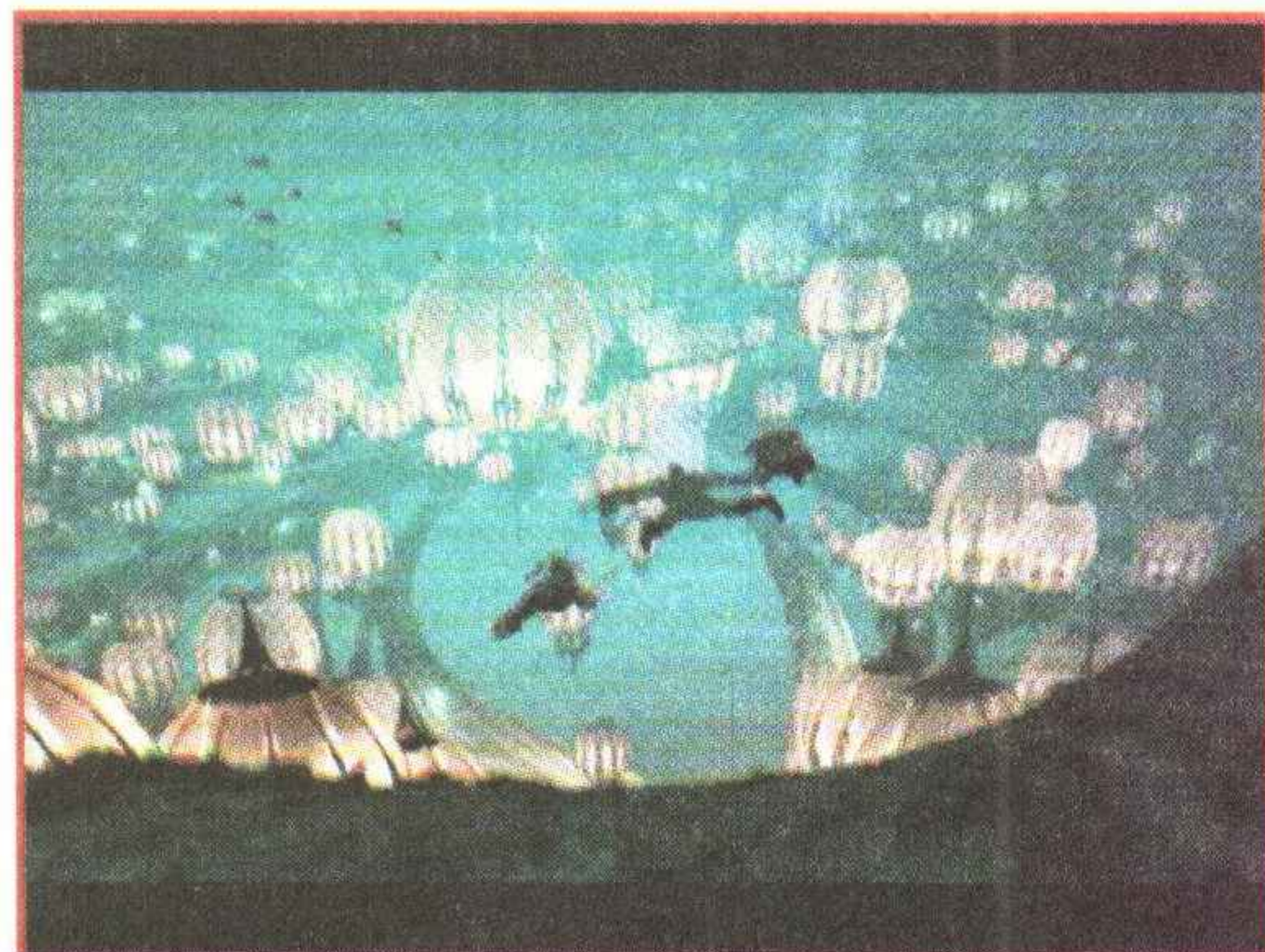
Подлечившись аптечкой, спуститесь во внутренний дворик, где стоят

Найдите служанку королевы по имени Падми, она скажет, что JJB куда-то пропал. Про Анакина она уже знает, поэтому пошлет вас разыскивать мальчика, а сама пойдет за JJB. Направимся в кварталы рабов. Странная сотовая архитектура предполагает бедность жителей. Так и есть: какие-то маленькие оборванцы путаются под ногами и мешают пройти, нищие сидят у дверей, бормоча что-то себе под нос. Рабы. В самом конце улицы вы найдете мать Анакина, которая будет умолять освободить ее сына (еще одна). Да, да, конечно, освободим, все сделаем, только покажите, ГДЕ живет Ватто. Женщина проводит вас к мальчику, тот с радостью согласится проводить вас, но, будучи человеком шустрым по натуре, он проскользнет в маленькую щелку, а вас оставит снаружи. Будем искать другие пути.

Перепрыгнув через гору мусора, вы попадете на площадку, разравниваемую странным самосвалом. Не обращая на него внимания, запрыгните на столб, а с него уже на пло-

щадку, где стоит Анакин. Теперь быстро-быстро, избегая попадания на винты машины, проскользните во внутренний двор мастерской (за проломом стены лежит деталь от двигателя). Поговорите с помощником, а затем и с самим начальником – зеленым летающим созданием. Договоритесь о продаже двигателя за 50 монет, но денег у вас сейчас нет, поэтому выходите наружу.

Анакин попросит вас найти недостающие детали для его машины. Чем бы дитя ни тешилось... Перед уходом поговорите с девушкой в синем: некий Джабба сможет одолжить вам немного денег, для этого надо встретиться с этой же девушкой прямо перед началом гонки. За воротами города вы наткнетесь на Пустынника, охраняющего еще один карбюратор. С этими деталями подойдите к торговцу, орущему что-то про падающие цены. Он с радостью обменяет два карбюратора на один mass coupler. (Если карбюраторы не нашли, то можете получить их у Ватто за топливо с Набу.) Вторую деталь (servo control system) можно обменять на карбюратор и бустер у торговца Барбо, его магазинчик находится рядом с мастерской Ватто. Подождите его немного, и он сам подбежит к покупателю. Отдайте все детали мальчику, после чего он скажет, что не может отправиться на гонку без JJB, которого так и не нашли. Сходите за ним в баню (она рядом с зеленым динозавром) и уговорите его последовать за вами, ибо гонка должна вот-вот начаться.



## MOS ESPA ARENA

Перед самым входом вас встретит старая знакомая – девушка в синем, помощница богача Джаббы. Она проводит вас к нему. Сохранитесь, потому что 50 монет достанутся вам ох как трудно! Придется драться с монстром, превосходя-





щим вас в размерах и силе. Чего только не сделаешь ради увеселения одалживающего... После победы выходите через единственную дверь, которая приведет вас в бар. Купите у бармена два стакана спиртного напитка, а потом поговорите с гонщиком-алкоголиком. Он уже перебрал, но до «ночной» кондиции еще не дошел. Уговорите его помочь вам и отвести к Ватто, ведь теперь есть чем ему заплатить за двигатель. Полосатый кролик будет не в состоянии пройти до нужного вам человека, но покажет его помощника, того самого, со свалки. Угостите его и рядом сидящее создание выпивкой. Благодарный механик предложит подождать, пока он доползет до начальника. Не следует стоять на месте, пробегитесь вместе с ним к Ватто, а то вдруг он что-то напутает, ошибется.

Заклучив с Ватто сделку, вы будете уже обязаны закончить с гонкой, а то можно застрять здесь надолго – без корабля и без чести джедая. Выходите наружу и спускайтесь по лестнице на арену. Комментатор уже объявляет участников состязания. По борту арены перейдите на другую сторону и спуститесь к боксам. Кто-то точно хочет не дать Анакину выиграть: как только вы подойдете к его машине, ящерообразное создание украдет блок зажигания. Вперед за ним! Побегав с минуту, вы загоните его наверх, в один из домов на горе. Поднимитесь по лестнице и зайдите туда. Вор будет утверждать, что он ничего не крал.

Убейте его. После этого в одной из стен вы обнаружите тайник – выдвигающуюся плиту. За ней – целый цех по переработке краденых материалов и деталей. В самом конце вы сразитесь с их «бригадиром», смерть которого принесет вам заветный прибор. Вернитесь и отдайте его расстроенному мальчику. Гонка началась. Как вы думаете, кто победил? Подскажу: вы получили двигатель, кучу денег и свободу Анакина.

## ENCOUNTER IN THE DESERT

Безумная гонка закончилась, все жители Мос Эспы вышли на улицу, чтобы проводить вас в дальнюю дорогу (а может, вы им просто очень надоели, вот и выпроваживают вас). Перед входом в каньон вы немного отстанете с Анакином от группы. Как только мальчик пройдет немного вперед, огромные камни рухнут перед вашими ногами, завалив единственный проход. Еще и летающие автоматические пушки, как комары, вьются вокруг. Это засада! Darth Maul, черный воин, преградит вам дорогу. Он обнажит свой кроваво-красный меч и потребует отдать ему жизнь. Джедаи просто так не сдаются. Тут два варианта: первый – честно сразаться до бегства противника; второй – быстро подбежать к завалу и, запрыгнув на один из камней, отодвинуть глыбу, тем самым открыв проход.

Не радуйтесь раньше времени – Darth Maul не так-то прост, быстрее вас он примчится к кораблю, попы-

тается атаковать Анакина и уничтожить генератор. Ваша же задача – помешать ему это сделать. Причем близко к кораблю подходить нельзя!

## CORUSCANT

Наступило плохое время: вы будете играть капитаном Панакой, человеком хорошим, но слабым и безоружным. Терпите, настала пора отвыкать от меча и быстрых атак. На протяжении всего уровня вам придется сопровождать и защищать королеву. В качестве телохранителя вам не раз придется лезть под пули, своей грудью прикрывая царственную особу. Джедаи с мальчиком отправятся к своему начальству, а вы с королевой – в Сенат. Подберите бластер, он вам понадобится прямо сейчас. Аэротакси «взлетит на воздух», как только вы подойдете к нему. Толпы врагов потянут свои грязные лапы к королеве. Не пускайте их. Когда схватка закончится, бегите на противоположную часть площадки и прокатитесь на лифте в экскурсионное бюро.

Одна из дверей выведет вас на открытую площадку с двумя людьми. Одному из них некуда деть два билета – как раз то, что вам нужно! Сговоритесь с ним по 50 монет за каждый. К сожалению, у вас даже одной монеты нет. Будем искать. Например, человеку напротив можно выгодно продать бинокль за сто монет, а на эти деньги приобрести билеты. Предъявив бумажки роботу на выходе, вы попадете на посадочную площадку. Не повезло! Экскурсионный корабль только что ушел. А ждать долго нельзя – враги не дадут продыху.

Прыгните вниз в грузовое отделение. Сейчас начнется операция по перетаскиванию ящиков из одного угла в другой. Начнем с того, который стоит в правом нижнем углу (за ним секретка). Перетащите его в правый верхний, в то место, где есть разрыв в ограждении. Используя его в качестве трамплина, запрыгните в центр управления. Первый рычаг поднимает лифт, второй освобождает враждебно настроенного робота и открывает дверь ангара. Вдалеке вы услышите крики королевы, призывающей вас на помощь, но сделать вы ничего не сможете, кто-то похитил ее. Не будем торопиться. Спустите лифт, а потом спуститесь вниз и сами. Ого! Защитное поле исчезло. Передвиньте освободившийся ящик на грузовую платформу, за-





тем вернитесь в центр и поднимите лифт. Чтобы самому подняться наверх, перетащите первый ящик к лифту и запрыгивайте туда. Для чего все это нужно: перед пропастью откроется кнопка, приводящая передвижную платформу в действие, а без ящика вы на нее не запрыгнете, слишком она высоко катается.

На другой стороне вас уже ждут. Закончите с ними, проберитесь через окна в складское помещение. Подвигав ящики, вы получите немного патронов и аптечку, но нам дальше – в другую комнату. Там спуститесь вниз в подземный город. Перебив всех роботов, еще раз воспользуйтесь другим лифтом. Вы попали в самую темную часть Корусканта, здесь нет ничего общего с тем светлым верхним миром. Какие-то бомжи будут постоянно выпрашивать у вас еду и деньги. Не давайте им ничего, обойдутся. Бегите вперед, воспользуйтесь поднимающимися платформами. В одной комнате вы увидите две панели управления. Левая закрывает стену перед вами, вторая – стену за вами. Быстро нажмите сначала левую, потом правую кнопку. Теперь, когда путь свободен, быстро бегите вперед, потом направо. В комнате, наполненной ящиками, внимательно осмотритесь, потом столкните верхнюю коробку на пол. Разбившись, она подарит вам белую карточку. Нажав кнопку и направившись вправо, вы окажетесь у панели управления белого цвета. Используйте найденную карточку.

Откроется дверь, за которой враги держат бедную королеву. Не забудьте про охрану. Настало время выводить королеву из этого ада. Для этого вам понадобится красная карточка доступа, лежащая возле труп. Используйте ее на пульте красного цвета и входите в открывшийся лифт.

Рядом с провалом остановитесь, здесь придется подумать. Сначала опустите правый рубильник – проход еще не открылся, но появилась новая кнопка. Ее нажатие и позволит вам пересечь пропасть. Теперь будем открывать дверь. Нажмите кнопку, у которой стоит королева, потом поверните направо и нажмите еще две кнопки. Почти закончили. Вернитесь немного назад и нажмите последнюю кнопку, предыдущую. Дверь открылась.

Правда, через несколько шагов вы снова упретесь в закрытую дверь, требующую какие-то пароли. Верный вариант – «Coruscant has lovely sunsets».

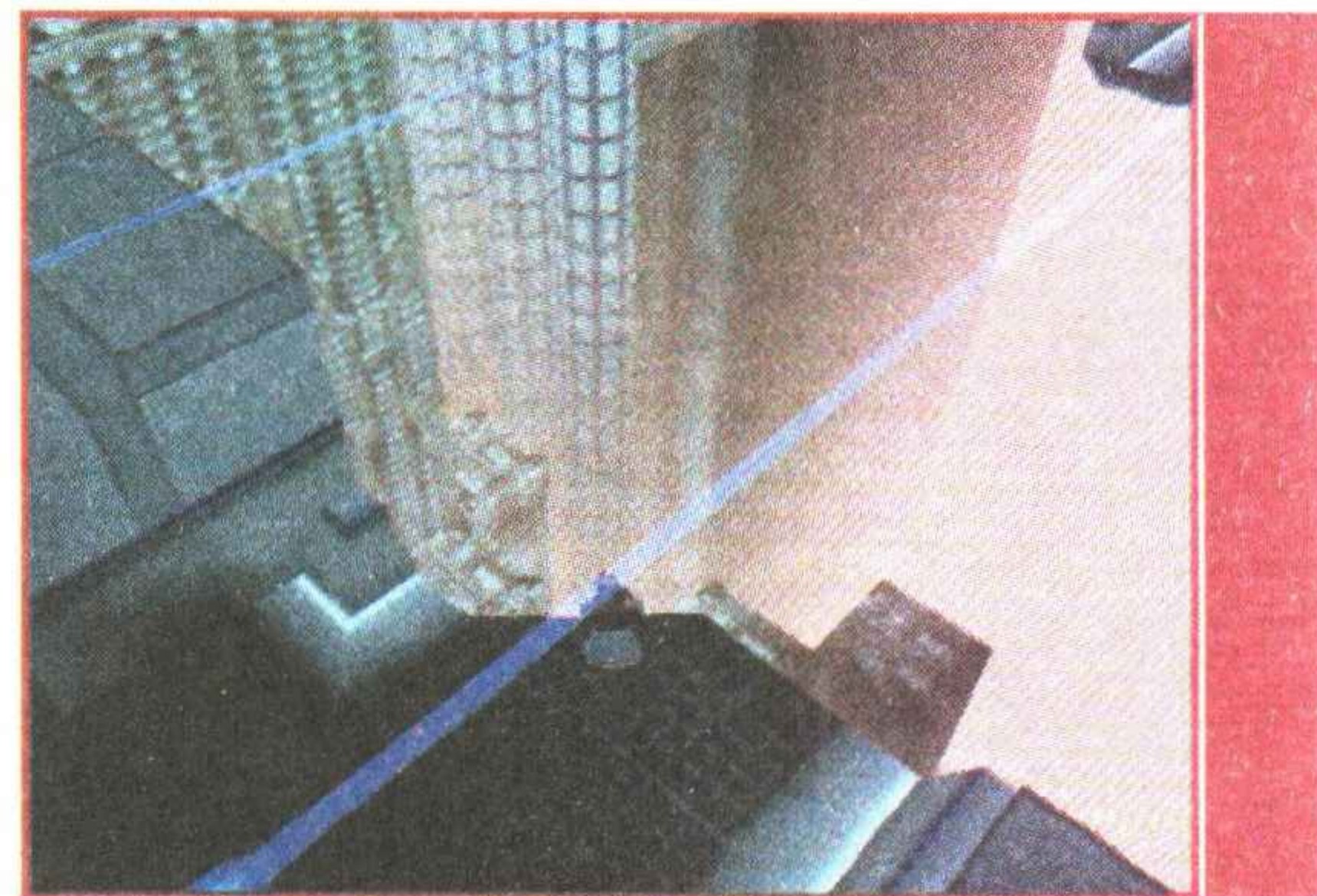
Сохраняйтесь, настало время босса-Наемника, человека, чрезвычайно искусного в ближнем бою. Стрелять ему надо в спину. После смерти (Наемника, конечно) заходите в лифт.

### ASSAULT ON THEED

С самого начала Оби-Ван схлестнется с непонятно как очутившимся здесь Дартом Маулом. Оставим их на время. Прохождение этого уровня довольно просто, потому что вы уже здесь были, только теперь

нужно двигаться с точностью до наоборот. Проблемы создает персонаж, которым вы ходите. Королева – женщина с плохим здоровьем и нелепым оружием. У фонтана ваша группа остановится, и Панака заявит, что здесь подозрительно тихо, точно где-то в засаде лежит сотня роботов.

Настала пора королеве защитить своего телохранителя. Прикажите ему ждать здесь, а сами отправляйтесь в разведку. Все худшие подозрения оправдались, биться будем насмерть. Используйте стационарный пулемет для приготовления окрошки из катающихся жучков; патроны не заканчиваются, поэтому можете поливать их огнем до упора. Насладившись обгорелыми останками противника, прогуляйтесь чуть-чуть по улице.



Вернемся к Оби-Вану. Как они тут, не закончили еще? Первым делом помогите Куи-Гону справиться с надоедливым врагом, а когда ничего не получится, последуйте за ним.

Поиграем королевой. Прикажите Панаке следовать за вами, потом подойдите к раненому солдату и спросите, как пройти в закрытую дверь. Он посоветует обратиться к маленькому роботу. Тот все поймет и откроет ее для вас.

Внутри, уничтожив генератор, вы откроете главную дверь, ведущую на площадь (где был танк). Выход перекрыт розовым защитным полем, не отчаивайтесь, обойдите его поверху с правой стороны. Приготовьтесь отразить атаку перепрограммированных рабочих роботов. Убиваются одним выстрелом, скорее служат мишенью, а не врагом. Там же встретитесь с Панакой и идите уже вместе в сад.

Оби-Ван. Попад пару раз по Дарту, вы заставите его сбежать от вас. Я бы тоже сбежал, ведь двое на одного – это нечестно. Но суть не в







том; когда вы окажетесь на решетчатом подвесном мосту, Куи-Гон предложит выйти с Дартом один на один. Решетка не выдержит вашего веса, и вы рухнете вниз.

Больно ударившись пятками о пол, не огорчайтесь, посмотрите на синее защитное поле. Когда оно мигнет, пробегите через него и зайдите в лифт слева. Подожди, Дарт Маул, не долго тебе осталось ликовать!

### THE FINAL BATTLE

Королева продолжает искать дорогу в тронный зал. Если вы наткнетесь на солдата, стоящего у трех дверей, поговорите с ним.

Потом откройте правую дверь и оттуда двигайте платформу в левую комнату. С ее помощью вы дотянетесь до высоко прикрученного выключателя. Так вы попадете в тюрьму. Один из ее обитателей даст вам белую карточку доступа. Возвращайтесь назад и ищите белую панель, куда можно засунуть найденную карту. Через две секунды все двери с белыми замками будут открыты.

Снова Оби-Ван. Настало время размять ноги и попрыгать через километровую пропасть. Пройдет много времени, прежде чем вы попадете на ту дорожку, где сейчас сражаются ваш учитель и злейший враг. На первом кругу убейте робота и идите влево до самого конца. На движущейся платформе поднимитесь на самый верх, там увидите дверь. Но она слишком далеко, до нее надо

еще допрыгнуть. Допрыгнули? Тогда убейте парочку роботов и выходите на подвесную дорожку. Нажмите все возможные кнопки (одна из них с другой стороны столбика), после чего перепрыгните на противоположную дорожку. Сотворите аналогичные действиями с кнопками и выходите наружу.

Надоели уже эти мелькания персонажей, но ничего не поделаешь, будем ходить королевой. «Выносим» всех роботов по коридору, подбираем оружие в левой комнате и приходим к голубому пульта. Использовать его пока нельзя, идите дальше. Позвольте Панаке немного пострелять роботов, а сами тем временем найдите голубую карточку. Вернитесь к пульта и откройте двери. После этого вы попадете в зал, где у вас попросят красную карточку (как в «Думе»). Глазами найдите место, где в ограде второго этажа есть разрыв. Туда подкатите ящик. Потом бегите вверх, в одной из комнат найдете еще один ящик.

Его надо сбросить на первый через этот самый разрыв. Два ящика следует передвинуть к той колонне, на которой лежит спрятанная красная карточка (запрыгнуть на них можно сверху). Панака, невежественный солдат, даже не предложил девушке помочь передвинуть такую тяжесть. Получив в свои руки заветный пропуск, дайте его «пожевать» красной панели.

Вернемся к оставленному на краю пропасти Оби-Вану. Прыгните на следующее кольцо и выйдите из

лифта на среднем уровне. Отсюда прыгнем на следующее кольцо; это может отнять у вас довольно много времени, пока не найдете нужной точки для прыжка (разбег не обязательно делать большим, лучше остановиться прямо перед кругом). После пройдитесь вперед, где вас уже целую вечность ждет робот. Убейте его и прыгайте на следующее кольцо. На самом верху зайдите во дверь. Спуститесь вниз на лифте, а потом запрыгните двойным прыжком на небольшой приступочек справа.

Там находится кнопка, открывающая решетку. Немного погодя поднимитесь обратно на лифте и вытащите из стены куб.

Его надо спустить на лифте и тащить за собой до самого конца, пока не упретесь в синие защитные поля. Слева будет вход в комнату, но попасть туда можно только при помощи ящика. Перед вами будут пульта, выключающие синие поля. Начиная с самого дальнего: 9:00; 9:30; 3:00; 9:30; 3:00; 9:30; 3:00; 9:30. Все, можете свободно проходить через заграждения.

Последний раз мы с королевой. Используйте пулемет для отражения массированной атаки, после чего пробивайтесь наверх. В одном месте придется даже пройти по карнизу, чтобы залезть в окно, а не как все люди – через дверь.

Перед тем как заговорить с изменником Вицероем, откройте левую дверь и впустите в помещение Панаку. Поговорите с человеком, сидящим на троне. Он вроде не испугается, потом нажмет кнопку вызова охраны. Последний бой, лучше его пережить. Как теперь заговорит предатель?

Закончим с Оби-Ваном. С правой стороны круга вы увидите лифт, катающийся туда и обратно. Попробуйте запрыгнуть на него, другого пути нет.

Выйдя на самой верхней площадке, пройдите по тропинке до конца и поднимитесь на средний уровень следующего кольца. Еще чуть-чуть, и вы сможете прыгнуть на ту самую дорожку, где сражались джедай и Дарт. Минувя красные защитные поля, подкрадитесь к Дарт Маулу. Раненый Куи-Гон отползет в сторону, дав вам место для последней схватки. А она не покажется вам легкой.

**Алан Берновский**



# GROMADA

Уязвленная честь – чем не повод для войны?

«Давить «кактусы» – ни с чем не сравнимое удовольствие»

*Madphil*

Год ≈ 2180. Человечество вступило в новую стадию развития: дальние космические полеты перестали относиться к области фантастики благодаря изобретению телепортаторов. Всего за пятьдесят лет люди заселили практически все более или менее пригодные для жизни планеты близлежащих галактик. Но, получив в свои руки несметные богатства Вселенной, человек не захотел выбрать путь мира и процветания. Война по-прежнему являлась основным времяпрепровождением. Огромные государственные инвестиции поступали в военную промышленность, каждый год мир содрогался от нового изобретения, отнимавшего жизни. На засекреченной военной базе одного из великих государств жил и работал ученый-технофил, роль которого вам и предстоит сыграть. Вот уже несколько лет он занимался разработкой самого разрушительного наземного оружия, сочетающего в себе маневренность и неуязвимость. Самое главное – оно должно

было уметь самовосстанавливаться. Спустя несколько лет он и его помощница Анна создали Кассандру. Военное совершенство. Машина была перевезена на секретный полигон (планета Громада) для проведения последних испытаний. Под наблюдением комиссии Кассандра прекрасно выполнила все маневры, но что-то пошло не так. Анна направила машину в самое пекло и включила режим самоуничтожения. Все погибло, годы работы насмарку. Ученый побежал в рубку управления и... Анна – андроид! Вот тут начинается игра. Избежав неминуемой смерти, вы спускаетесь на арену и подходите к Кассандре. Она жива! Механизм самовосстановления сработал. Настала пора показать всему миру, чего стоит ваше изобретение.

## СТЕНД

Полуразрушенная Кассандра, точнее, ее дымящиеся запчасти внезапно задвигались, и машина стала потихоньку подчиняться приказам. Через несколько секунд она полностью оказалась в вашей власти. Первым делом попробуйте увести ее из

Разработчик:

Издатель:

Выход:

Требования:

Жанр:

Gromada Inc.

«Бука»

апрель 1999 г.

P-133, 16 Мб

аркада

Графика:

Звук:

Играбельность:

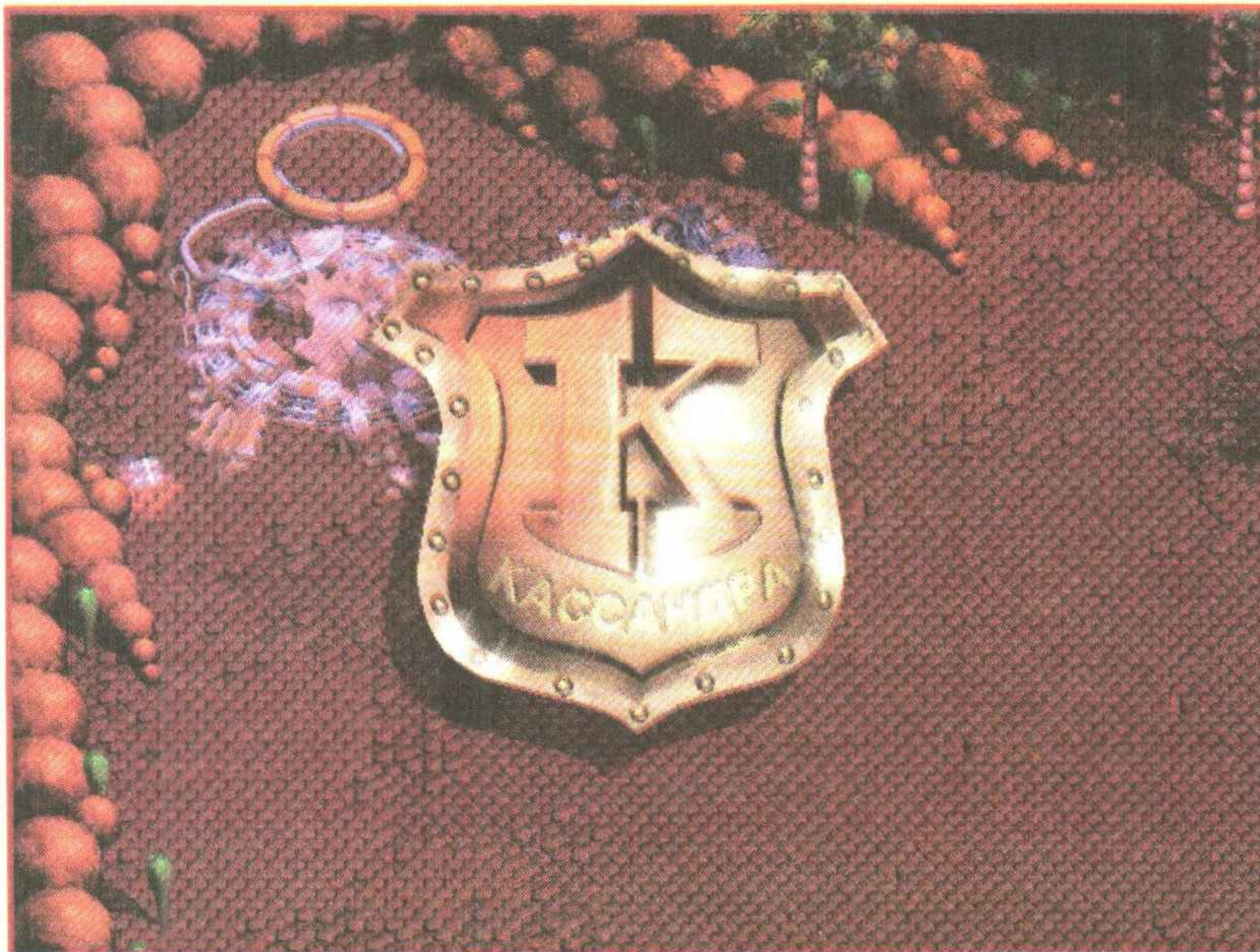
★★★★★

★★★★★

★★★★★



под обстрела больших турелей. О выстреле вас заблаговременно предупредят. Немного освоитесь с управлением, хотя, я думаю, здесь трудностей не возникнет. Покатались – и хватит, начнем проходить игру. Неподалеку от вас крутится первый враг, проявите к нему должное уважение и расстреляйте из слабенькой лазерной пушки. Лучше всего будет выстреливать с небольшим предупреждением, т. к. «шарики» летают ужасно медленно, но с этим пока придется смириться и подождать до конца второго уровня, где вам дадут пушку помощнее. Когда доедете до правой стороны арены, вам навстречу полетят маленькие шипастые шарики, похожие на морские мины времен Второй мировой. Они самонаводящиеся, поэтому придется расстрелять их на приличном расстоянии, не подпуская к Кассандре. Видимых врагов не осталось, поэтому будем искать выход. Анна отключила телепортатор, лишив вас возможности покинуть опасный участок, но это не беда – всегда есть кто-то, способный открыть дверь с обратной стороны. В данном случае надо расстрелять одну из круговых пушек, откроются телепортационные ворота и оттуда выкатится ремонтный робот. Его не трогайте, сразу заезжайте в круг. Кстати, нужно отремонтировать Кассандру тремя аптечками, парящими в верхнем правом углу. Смело давите кактусы – они безвредные.







### СЕРВИС-ЦЕНТР

В задании написано, что здесь нам предстоит отбивать у врагов центр и апгрейдить Кассандру. Все кажется очень легким, если бы не одно «но»: телепортатор опять закрыт, а для его освобождения требуется какой-то ключ. Будем искать. Как только начнете, поверните налево и там аккуратно двигайтесь до конца поля. Будьте бдительны: парочка мин постарается достать вас, постоянно маскируясь под желтенькие цветочки. Можно включить радар, с ним намного легче (клавиша **Tab**). В левом углу поверните машину в северном направлении и продолжайте двигаться до развилки, где повернете налево (вверх). На пути вам встретятся два небольших танка, один достойно примет бой, а второй убежит в кусты, где быстро «отдаст концы» и ключ доступа. Возвращайтесь к развилке и сверните уже налево. Немного повыше вы увидите башню, запускающую сразу по три ракеты. Подождите, пока она повернется к вам задом (раструбом), и спокойно расстреливайте лазером. В будущем это сильно облегчит доступ к центру. А пока вернитесь к старту и двигайтесь вверх.

Теперь двигайтесь по стрелочкам. Пара скучающих танков – не помеха, расстреляйте их издалека и продолжайте движение уже вниз. На развилке никуда не сворачивайте, т. е. двигайтесь строго вниз. Как раз выкатитесь у самого порога сервис-центра, огромная платформа услужливо поднимется, вам останется

только аккуратно на нее заехать. Во внутреннем помещении поставьте вторую пушку «Фобос» и новые колесные шасси под странным названием «Бык». Экипировав таким образом Кассандру, катитесь на всех парах к телепортатору; его вы найдете, если свернете на последней развилке налево.

### ТАНЦПЛОЩАДКА

Нелегко оказался путь к центру управления, напрямую пробиться не получится, поэтому придется вам колесить по всей Громаде в поисках нужного телепортатора. Но арены созданы человеком, следовательно, всегда есть выход, который может быть замаскирован и с первого взгляда невидим. Главное – не отчаиваться. С третьей арены и начинается настоящая игра: с горами разбитой техники и лужами от раздавленных кактусов.

Как только вы попадете на эту арену, постарайтесь никуда не торопиться – мины не любят спешки. Аккуратно подкатитесь на безопасное расстояние к первому заградительному ряду. Совет: лазером начинайте расстреливать мины в середине, а после закончите с крайними. Утомительное это занятие, но ничего не поделаешь: мин слишком много для того, чтобы просто проехать мимо. Где-то после двадцатого ряда вы окажетесь на свободном пространстве, осмотритесь – там слева должны быть склады яйцевидной формы. Под их обломками вы найдете кое-какие боеприпасы, ключ доступа и

модуль модификации – зенитную пушку «Гром». Следующая арена уже подготовлена к вашему приезду, поэтому заезжайте в телепортатор.

### КОМПАС

Эта арена предназначена для тестирования защитных механизмов базы. Вам, как непрошеному гостю, придется эту самую защиту взломать и уничтожить. Есть два способа преодолеть огневой заслон. Первый – медленно-медленно проехать все четыре линии огня и, подъехав снизу, уничтожить пушки. Второй – осторожно подкатываетесь к левому столбику, буквально в миллиметре от взрыва останавливаетесь и лазером расстреливаете пушку. После спокойно заезжаете в безопасное пространство и уничтожаете контрольный центр. Замолчавшие пушки станут легкой мишенью, чем, я думаю, вы и воспользуетесь. С правой стороны от коридора вы увидите сердечко, дающее вторую жизнь. Лучше не берите – это замаскированная мина.

Теперь спускаемся вниз. По правой стороне, попутно уничтожая все здания, подкрадываемся к центральной автоматической пушке. В самом низу арены лежит ключ к лазерным воротам. Так... избегая огненных шариков, подъезжаем к воротам (вообще-то турель можно уничтожить с любой стороны), они сами исчезнут, и расстреливаем пушку. Когда она взорвется, подкатитесь к основанию и сотрите его с лица земли. Под ним увидите телепортатор. Вперед!

### БОМБАРДА

Бомбарда – это энергетическое оружие гигантских размеров. Его снаряды способны наносить точечные удары в любой части карты, поэтому вам придется не останавливаться. Ведь любое промедление смерти подобно. Чтобы повысить броневые качества орудия, создатели сконструировали специальную шахту, из которой бомбарда появляется на несколько секунд для «выплывания» смертоносного сгустка энергии.

Бомбарда находится в самом центре арены под защитой турелей и нескольких танков. Экипируйте Кассандру зенитной пушкой, так как вам встретятся вертолеты, которые очень медлительны, но вооружены мощными бомбами. Уничтожая все на своем пути, двигайтесь направо и



потом вниз. Как только вы разрушите оружие, в правом верхнем углу появится телепортатор, из него выкатится ремонтный робот. Отправьте его вдогонку к бомбарде, а потом спокойно разберитесь со складами, в которых вы найдете два модуля модификации: лазер «Гелиос» и ракетную установку «Зефир». После окончания мародерства телепортируйтесь через ремонтный телепортатор на следующую арену.

### МОРТИРА

По своей конструкции мортира не отличается от бомбарды. Основное отличие этой арены заключается в слабой защитной системе – враги позволяют немного расслабиться. Сама пушка находится в правой верхней части карты под защитой двух других мощных пушек. После взрыва из шахты мортиры вылетит ключ доступа к телепортатору. Внутри небольшого комплекса вы найдете модуль модификации, а в близлежащих складах – аптечки и ракеты. Телепортатор находится немного ниже мортиры.

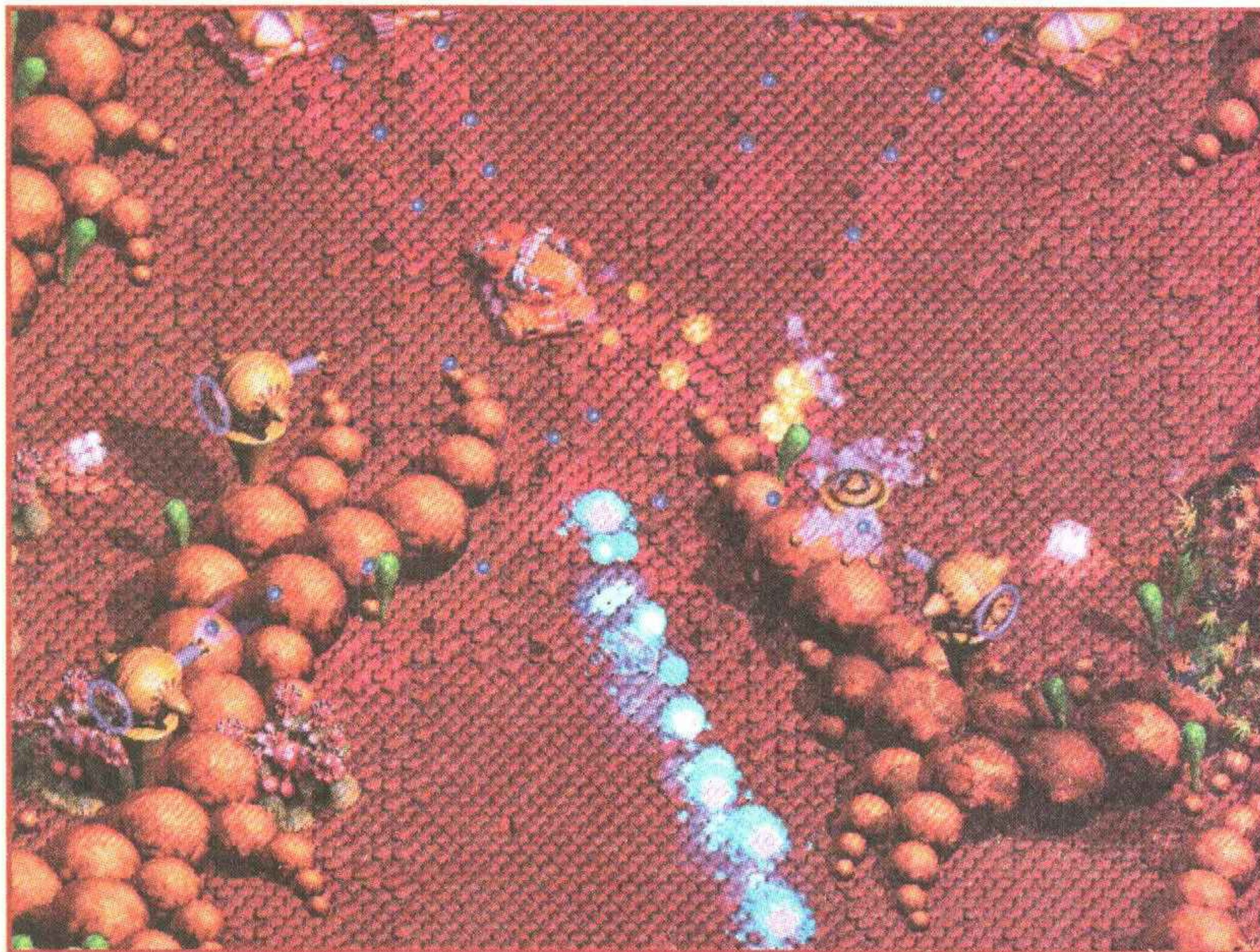
### АРКАДА

Странное название для арены, оно больше бы подошло к названию мира Громады. Вам придется беспрерывно расстреливать вертолеты и все, что с ними связано, т. е. авиабазы. Сразу после вашего появления несколько пушек попробуют отправить вас на переплавку. Включите ракеты и быстро прокатитесь мимо них в левую сторону; не забудьте расстрелять два танка, вооруженных лазерным шарикометом. Когда вырветесь из-под обстрела, спокойно добейте два оставшихся. Настало время заняться ключом доступа. Включите ракеты и аккуратно заезжайте в полукруг, сразу после этого за вами появится быстро приближающаяся мина. Взорвите ее, потом переключитесь на зенитную пушку и расстреляйте приближающиеся вертолеты. Теперь как можно быстрее, чтобы избежать появления новых вертолетов, прорвитесь через заградительные ряды и взорвите авиабазу. В соседних складах вы найдете всякие полезные предметы. Телепортатор появится на месте развалин через пару секунд.

### ВЕРТОДРОМ

Из самого названия видно, что вам придется иметь дело с огромным количеством вертолетов, по-

этому вооружитесь в сервис-центре ракетницей «Зефир» и поставьте колесное шасси, которое позволит избежать попадания вертолетных бомб. Особой стратегии в прохождении этого уровня нет, просто уничтожайте все танки и мины. Если это возможно, не обращайте внимания на вертолеты. Главное – добраться до авиабаз, которые могут бесконечно плодить противника. А после их уничтожения можно и добить летающие создания, важно, чтобы ракет хватило. В правом нижнем углу арены вы найдете склад с ракетной установкой «Гарпия». Если вы уже расправились со всеми вертолетами, то увидите синюю вспышку, извещающую о появлении телепортатора.



### УДАР

Все, что от вас требуется, – это добраться до телепортатора в целом состоянии. Звучит, как всегда легко, а в деле... тоже легко, если не останавливаться и внимательно искать вездесущие мины. От телепортатора двигайтесь вверх, будьте осторожны: в этой части Громады иногда проходят ливневые огненные дожди, способные отнять половину здоровья и шансы на победу. Телепортатор охраняется несколькими лазерными турелями, которые можно уничтожить, проезжая мимо них на большой скорости и щедро посылая ракетами «Фобос». В верхней левой части арены вы найдете склады с ракетами и аптечками, которые, скорее всего, окажутся очень кстати. А в командном центре управления

вы получите модуль модификации. Когда закончите, направляйте свои стопы к телепортатору, ведущему дальше.

### МЯСОРУБКА

Поистине кровавая арена. Создана она была для проведения испытаний в условиях крайней насыщенности вражеской техники. Врагами будут обычные танки. Сама арена имеет форму прямоугольника, в каждом углу вы сможете найти аптечки или боеприпасы. Как только вы выедете из телепортатора, рядом с вами появятся еще четыре, но я бы посоветовал в них не въезжать (они быстро доставят вас в угловые отсеки), а объехать арену самостоятельно. Это позволит не привлекать

большие массы противника, которые могут вас «зажать в клещи» и расстрелять за пару секунд. Потихоньку расстреливая прибывающие со всех сторон танки, следите за боезапасом: когда погибнет послед-





ний противник, вам придется максимально быстро подъехать к одному из колец.

Появится телепортатор, который доставит новую партию «пушечного мяса». У вас будет всего пара секунд, чтобы разнести ближайшего врага и успеть попасть в исчезающий телепортатор.

### КРЕСТ

Здесь особых трудностей не возникнет, задание то же: найти телепортатор, ключи к нему и исчезнуть, перелетев в другую часть планеты. Прямо перед вами находится непонятного назначения сооружение цилиндрической формы.

Разработчики клянутся, что это ремонтный завод... им лучше знать. Время от времени к заводу подъезжают дымящиеся танки разной формы. Дайте им свободно заехать внутрь, потом займите очередь и ждите их появления. Как только жертва появится, свежеекрашенная и заряженная, разнесите ее в клочья, не дав исчезнуть в угловом телепортаторе.

Во второй или в третьей машине вы найдете ключ доступа, позволяющий перенестись на другую арену. Перед отправкой уничтожьте завод, просто так, для внутреннего удовлетворения. А телепортаторы находятся в верхнем правом и левом углу, под защитой парочки танков.

### ДУГА

Курская дуга. Если судить по тому количеству взрывов, танков, ра-

кет и всего остального – быстрого и смертельного. Мы будем двигаться влево до упора, минуем разрушительные турели, рассыпающие горсти самонаводящихся ракет, от которых увернуться – настоящее искусство. Совсем забыл, здесь еще будут вертолеты, поэтому без «Зефира» никак. Не теряя понапрасну времени, разнесите четыре турели и двигайтесь вперед, потому что в самом конце уровня есть авиазавод, выпускающий вертолеты в безумном количестве. Танки совсем обнаглели, лезут группами и мешают совершать наезды на растительность кристаллического вида. Уничтожьте их. Если аптечек хватит и вы доживете до конца, то получите в качестве приза замечательный огнемет «Феникс».

### ТРИЛИСТНИК

Задача: уничтожить все авиабазы и ракетные установки.

Призы: ваша жизнь и модуль модификации.

Подсказка: даже не пытайтесь трогать аптечки, парящие завлекающим полукругом.

Итак, вы получили необходимые инструкции, теперь приступим к выполнению поставленной задачи. Я заметил, что иногда турели, забывая про вас, с упоением расстреливают вертолеты, кишачие в воздухе саранчой. Воспользуемся этим и оставим авиабазы в покое. Первым делом расстреляйте автоматическую пушку, только учтите, что одно попадание отнимает больше половины

жизни. После этого ракетами дальнего действия (например, «Гарпия») уничтожьте ракетные турели. После их рассыпания на кусочки разберитесь с вертолетами, авиабазами, дорогими сердцу складами и командными центрами. После их кончины появится очередной телепортатор.

### ВЗРЫВ

Взрывов будет предостаточно, а уровень до безумия прост. Пара пушек, немного танков и много-много спрятанных мин. Цель – прорваться к телепортатору. В этот раз действительно придется прорываться. Заветная точка окружена со всех сторон ТАКИМ количеством мин, что и не снилось. Ваши прошлые враги будут сотнями подрываться на смертельных ловушках. Сперва достаньте ключ доступа, лежащий бесхозно внизу арены.

Приступим к разминированию. Не утруждайте себя уничтожением танков и минеров, просто встаньте перед чертой за пару сантиметров, включайте лазер – и вперед. Простреляв перед собой почву, аккуратно продвигайтесь на сантиметр, понемногу, потихоньку. Помните, что сапер ошибается однажды. В конце – приз. Жизнь в тиши и спокойствии; есть ради чего пострелять.

### МОРОЗ

Название никак не соответствует уровню. Здесь адское пекло. Только и успевай заряжать лазер и бегать за аптечками. Чаше всего вы не будете до них добегать, к сожалению. Арена представляет собой свалку искаленной техники. Некоторые из экземпляров еще сохранили возможность двигаться и отстреливаться, но до них еще надо доехать. А сейчас поговорим о тех, кто встретит вас у самого телепортатора.

Ракетные установки. Расстреливающие все живое в радиусе целых пятнадцати сантиметров, они могут оказаться последними в вашей жизни, если, конечно, вы просто не проедете мимо них на большой скорости. Теперь свалка. Первым делом отыщем ключ доступа в правую часть арены, где находится нужный вам телепортатор. Если у вас мало патронов, то... почти смерть, ведь ключ находится в одной из машин. В какой? Трудно сказать, все время в разных. У меня он был в последней. Отметив свой путь к телепортатору кровью, своей и вражеской, покиньте эту арену. Впереди вам света в





конце туннеля не будет, только полная чернота непрерывной атаки и смерти.

### ОСТРОВА

Поехали вниз, и побыстрее, ведь запах Гипериона уже щекошет ноздри. Это образно, а сейчас нам нужны боеприпасы, хранящиеся в складах. После внезапного обогащения вернитесь к телепортатору и двигайтесь направо. Не пугайтесь, когда увидите, что несколько танков катятся к телепортатору, торопясь исчезнуть со смертельной арены. Да и цель у них такая же – прорваться на базу. Не привлекая внимания с их стороны, следуйте за ними немного поодаль. Как только минуете энергетические ворота, подготовьтесь к важной битве. Но сначала расстреляйте «камеры слежения», поскольку они вызывают вертолеты, которые в данном случае очень затруднят прохождение уровня.

В правой части арены вы увидите строение с вращающейся антенной; это командный центр, управляющий всеми ракетными турелями. Как и на одном из первых уровней, его уничтожение обездвигит все пушки. Модуль модификации охраняется несколькими минами, поэтому будьте осторожны, лучше вооружитесь ракетами. Кстати, тут неподалеку есть секретный телепортатор, отправляющий вас к самому Люциферу. Попробуйте его найти, ведь награда стоящая, это точно!

### КАПКАН

На то она и секретная, чтобы я ничего про нее не рассказывал. А тут нечего и говорить. Такого еще не было! Смерть сама поднимется из Ада, чтобы утянуть вас к себе. От начала и до конца вы будете, как сумасшедший, вдавливать кнопку мыши, пытаясь хоть немного пожить на этой немислимой арене. Я не смог продержаться до конца, но мне обещали дать все оружие, существующее в этой игре. Попробуйте, может, у вас получится, потому что впереди проклятый Гиперион. Потому что на карту поставлена ваша честь и честь Кассандры, что, несомненно, намного выше. Удачи тебе, Смертник!

### СПАЙДЕР

В сервис-центре прикрепите к Кассандре новое шасси на воздушной подушке, оно позволит легко перемещаться по заболоченной местности, не снижая скорости, что

очень важно, когда со всех сторон на вас летят ракеты.

В верхней части арены вы попадете в серьезный переплет: спереди – заградительный заслон, а сзади – бесконечные враги. Будем действовать так. Уничтожим командный центр в верхнем правом углу карты, это даст какую-то свободу в перемещении. Потом уложим всех ползающих и катающихся. Следите за боезапасом. По возможности пользуйтесь лазером, ведь впереди такое! Отстреливая «камеры», танки и мины, проберитесь в нижнюю часть уровня, где находится большая база, охраняющая ключ доступа к телепортатору. Уничтожьте один из танков, крутящихся повсюду. Через несколько секунд на его место из ворот базы выкатится еще один. Не теряя времени, проскользните через открывшуюся брешь. Тут, соответственно, всех убивайте, уничтожайте, крошите и т. п. Телепортатор на последнюю арену ждет вас в левом нижнем углу арены.

### ФИНАЛ: ГИПЕРИОН

Добрались-таки. Оглянитесь назад – нелегким был путь. Но количество уничтоженной техники оправдывает цель. Громада Конструкторского Бюро высится перед вами. Только войдите, и загадка Кассандры будет решена.

Размышлять некогда, первые пули застучали по броне на первой же секунде пребывания на маленьком островке. Танки, мучившие вас в течение долгого времени, могут побе-

дить, если вы не окажетесь немного быстрее. Отбейте телепортатор, и он перенесет вас в Цитадель.

Ситуация ужасна: высокие стены не дают проникнуть внутрь, да еще и турели, заставляющие без перерыва ездить туда и обратно. С ними можно было бы легко справиться, если бы не огромное количество военной техники, прибывающей с большой скоростью.

Докатитесь живым до верхней левой части арены, там вам предстоит уничтожить авиабазу и ремонтную мастерскую, в которой и хранится заветный ключик. Чтобы попасть туда, придется проехать через энергетические ворота. Попробуем еще раз провернуть трюк с уничтожением патрульной техники. Получилось! На замену убитого собрата из ворот выедет новый танк, открыв вам тем самым доступ внутрь. Золотой ключик есть, поехали на финальную битву. К Гипериону!

Взрыв потрясет Громаду до самого основания. «Гиперион пал», – так скажет измученный голос за кадром. Но вашему главному врагу – Анне – удалось ускользнуть на последнем вертолете.

Война погубила любовь профессора, ожесточила его сердце, сделав боевой машиной. Как же жить дальше? Ученый окинет дело своих рук гениальным взглядом и поступит очень по-человечески – взорвет планету целиком. Ни себе и никому другому. До свидания.

Алан Берновский





# SPORTS CAR GT

Разработчик: Image Space Incorporated  
Издатель: Electronic Arts  
Выход: май 1999 г.  
Требования: P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.  
Жанр: автосимулятор

Просто хороший автосимулятор

Графика: ★★★★★★★★  
Звук: ★★★★★★★★  
Играбельность: ★★★★★★★★

Похоже, Electronic Arts взялась за дело всерьез – с завидной постоянностью из-под пера этого уважаемого издателя выскакивают симуляторы вполне серьезных в мире авто- и мотоспорта соревнований. Пару месяцев назад – SBK и NASCAR, сейчас – GT, в будущем (да!) – Formula I. Концепция у всех проектов одна: следование регламенту, упрощенность процесса, качественная графика.

Последнее особенно удивительно, ведь все игры делаются абсолютно разными командами! Что ни говори, умеет EA подбирать разработчиков.

## К ВОПРОСУ О ГРАФИКЕ

Надо сказать, еще задолго до выхода Sports Car GT успела стать легендой. Многие заочно отдавали ей звание самого красивого автомобильного симулятора. И, если быть объективным, щедро предлагаемые EA картинки из будущего хита были весьма и весьма неплохие. Но более, чем скрины, поража́л список технологических новшеств, использующихся в игре. Тут вам и такой популярный в последнее время Environmental Mapping, и все еще довольно редкий Bump Mapping, и мультитекстурирование... Кажется, что любой более или менее заметный способ применения современных ускорителей нашел свое отражение.

Или должен был найти. Дело в том, что все эти новомодные приамбасы не дают должного эффекта. Поверьте мне, довольно простая в отношении технологии Need For Speed 3 смотрится не хуже такой всей из себя SPGT.

нования проходят в умеренном ритме, однако напряженности это не снимает – нарезать круг за кругом без права на ошибку не так легко, как может показаться. Чем-то напоминает «настоящие» имитаторы «Формулы-1» – надо поддерживать



А местами даже лучше. Да и с системными требованиями у NFS не все так печально. Сдается мне, что создателями вряд ли стоило так сильно увлекаться внедрением нововведений в жизнь, тем более, что без наличия современных железок оценить красоту SPGT, мягко говоря, довольно сложно.

## «I'M LOSER, BABY...»

Впрочем, вопреки очевидному, стремление к графическому идеалу не убивает в SPGT игру. Откровенно радуется, что EA не стали создавать продукт ради красоты картинки, а позаботились и о внутреннем содержании. И, надо признать, сделали это довольно умело.

Во-первых, несмотря на кажущуюся аркадность, это довольно сложный и серьезный симулятор. Сорев-

оптимальную скорость, следить за состоянием машины и топлива, не рисковать без необходимости и ждать единственного момента, когда противник не успеет «захлопнуть форточку» перед поворотом. Самое забавное, что при этом физическая модель далека от идеала.

Удивительное дело – аркада, по сложности приближенная к реальным соревнованиям. Не факт, что лучшее решение, однако играть весьма интересно и приятно. Бесит другое – отсутствие того пресловутого права на ошибку. Автомобили соперника идут сплошной группой, и вылет с трассы с немедленным разворотом фактически приравнен к приговору «Loser!». Особенно критично это во время соревнований – сохранение автоматическое, возможности переиграть не предусмотрено. Все как в жизни. Что ж, может,







оно и правильно – кто сказал, что будет легко? Впрочем, такое бескомпромиссное решение лишь повышает ценность, пожалуй, самого главного козыря SPGT – режима карьеры. В самом деле, раз жизнь у нас одна (не факт, конечно, но проверить сложно, да и желающих не так много), почему бы не оставить эту условность и в игре? По крайней мере, это на порядок увеличивает стоимость ошибки. Проиграв чемпионат, приходится начинать новый. Вроде бы довольно скучно и ничего оригинального, если бы не идея с деньгами и апгрейдами. Как в классических гонках на выживание, после окончания очередного этапа и получения соответствующего «зеленого» бонуса можно без проблем прикупить себе новые покрышки и воздушную систему, подрегулировать карбюратор и произвести тюнинг двигателя или вообще приобрести еще один автомобиль, предварительно избавившись от старого или оставив его на память. Так что, если вам долго не удастся выиграть чемпионат, то через пару лет ваша жалкая BMW превратится в монстра, способного на равных конкурировать даже с машинами другого класса. В этом, кстати, еще один приятный элемент SPGT – попасть на чемпионат GT1, GT2 или GT3 можно, лишь приобретя авто, допустимое до участия. Тут вы и можете проявить все свои предпринимательские способности, решая сложнейшую задачу – брать сейчас новый турбонаддув или отложить деньги в копилку на покупку мечты любого «туриста», McLaren F1?

Идея, надо признать, хорошая. Хотя ей лет десять, не меньше. Ну почему никто ею не пользуется? Остается лишь надеяться на Need For Speed 4...

### «WE CAN BE HEROES...»

«...Just for one day». Разговор о NFS зашел не случайно – именно с ней, несмотря на разницу в «имитируемых объектах», приходится сравнивать SPGT. Нет слов, Sports Car – игрушка отличная, но... Вот именно, легендой она не станет – до популярности Need For Speed ей далеко. За ней приятно провести пару дней (или даже чуть больше), попытаться пройти все чемпионаты и заполучить самый-самый автомобиль. И не больше – через неделю игра уже приестся, через месяц о ней благо-

получно забудут, через год мало кто будет помнить ее полное название. А сейчас это действительно то, что принято называть хитом. Однако, в отличие от большинства других случаев, ясно видно то время, когда она престанет быть таковым. И именно за это обижаешься на Sports Car GT больше всего.

### СОВЕТЫ

Запомните главное: GT – это соревнования на выносливость, и этим надо пользоваться! Во-первых, если вы не намерены проводить гонку в действительно реальном времени (один чемпионат – один год нормальной жизни), то настоятельно рекомендую уменьшить длину игры, так как мало кто способен выдерживать непрерывную 12-часовую езду на предельных оборотах. Да и вредно столько времени проводить перед монитором. Гораздо лучше ограничиться десятком кругов – поверьте, ощущение бесконечного бегущего асфальта вас будет преследовать еще долго. Правда, даже в случае минимизации расстояния сэкономить на бензине не удастся – тратиться он будет пропорционально реальной длине трассы, так что, хочешь не хочешь, а в боксы на некоторых трассах заехать придется. Тут-то и можно воспользоваться самым оригинальным элементом SPGT – перепоручить управление компьютерному водителю. Разумеется, как только вашему партнеру по команде приспичит заехать в пит-стоп, сменить его сможете уже вы. Ну а до



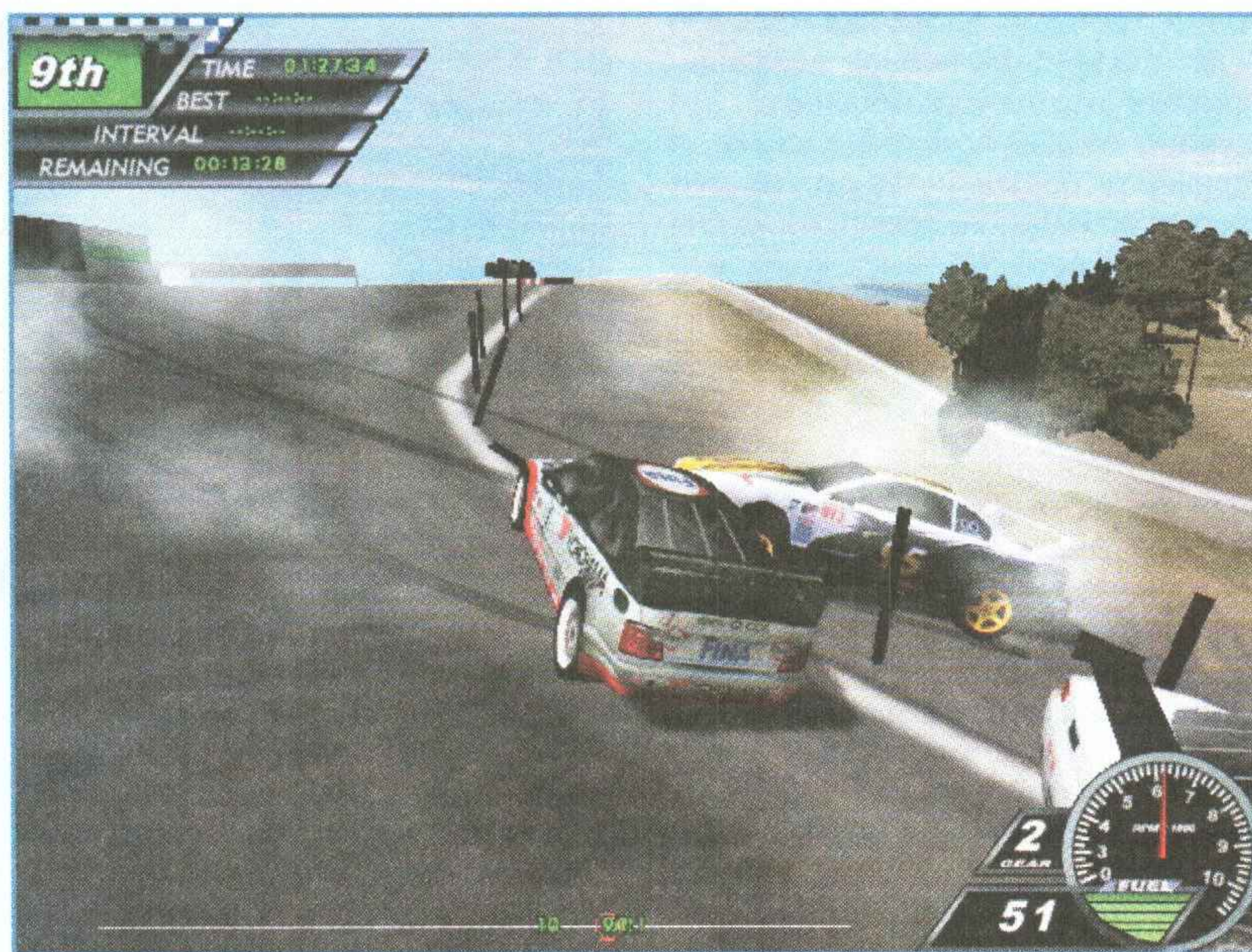
этого можно налить себе кофе, сменить камеру и представить, что перед вами телевизор.

Заезд в боксы вообще не стоит игнорировать, надо использовать его по прямому назначению, особенно, если топливо подходит к концу. А вот резину менять стоит либо во время долгой дозаправки, либо при ее полном износе. Особенно в том случае, если вы лидируете, так как потерянные 2–3 секунды могут решить судьбу чемпионата, а соперников вполне можно сдерживать, блокируя дорогу. Главное, чтобы они не решились вас развернуть.

Кстати, полезно знать, что расстояние в гонке измеряется не количеством кругов, а временем. То есть пройденное расстояние объективно зависит лишь от скорости. Как только на очередном круге времени остается меньше, чем бы требовалось для его прохождения, вывешивается белый флаг, предупреждающий об окончании гонки после следующего







пересечения финишной черты. Разумеется, этим надо пользоваться. В частности, если у вас приличный отрыв, но топливо подходит к концу и еще на один круг его вряд ли хватит, попробуйте сознательно ехать медленно к концу дистанции, чтобы времени на секундомере оставалось меньше, чем это необходимо для еще одного круга. Таким образом, общая продолжительность дистанции сократится, а у вас будет шанс не заезжать в боксы для дозаправки. Кстати, во время пит-стопа очень удачной бывает функция игнорирования повреждений – не стоит тратить время на починку, если это не критично.

Автомобили мало бьются при ударах об соперников, в отличие от других столкновений. Этим надо пользоваться – максимум, что вы получите, это повреждение корпуса. Только старайтесь избегать столкновений на поворотах (вас попросту развернет) и при старте – это самое удобный момент для массового обгона.

Дело в том, что противники поголовно перегазовывают, и если грамотно использовать акселератор, за раз можно отвоевать до десяти позиций. Разумеется, для этого требуется самому стартовать правильно – с 40–60 % оборотов. Несмотря на это, квалификация играет огромную роль – да, противника можно обогнать уже на этапе, однако никто не застрахован от ошибок и столкновений. Уж лучше потратить полчаса, но все-таки заполучить место повыше.



Помните, что гонку можно безболезненно покинуть, если вы проехали меньше половины дистанции, иначе этап будет считаться завершенным, а вы – не достигшим финиша. Следовательно, не стоит выходить из игры после середины, уж лучше попытаться набрать хоть сколько-нибудь баллов – альтернатива известна.

Если вы не являетесь суровым профи, то лучше не брезгуйте предложением установить средний или легкий уровень сложности – его всегда можно будет поменять в будущем. Вполне возможно, что это желание возникнет довольно скоро –

чем выше уровень и длина трассы, тем большее вознаграждение ждет по ее окончании. А вот режимы помощи при торможении и повороте никаких обязательств не накладывают, ими можно пользоваться без особых проблем.

Пара советов относительно управления автомобилем. После потери управления всегда отпускайте газ и при выравнивании жмите его снова, чтобы «поймать» полотно дороги. При заносе выворачивайте руль в сторону, противоположную вращению.

Будьте поосторожнее с резкими движениями на больших скоростях. Если машина начинает теряться, «поиграйте» с педалью газа, отпустите и надавите вновь, но ни в коем случае не тормозите, дабы не заблокировать колеса. Кстати, очень рекомендую воспользоваться опцией Speed Sensitivity Level в меню выбо-

ра управления и немного уменьшить чувствительность на высоких скоростях – заметно облегчает жизнь.

И напоследок – схема классического поворота. Приблизьтесь по внутреннему радиусу к повороту, начните торможение. Отпустите педаль тормоза в момент поворота и не изменяйте скорость до достижения апекса – точки, ближайшей к внутреннему радиусу. Выжимайте газ и по прямой линии ускоряйтесь к внешнему радиусу. Все, теперь до следующего поворота. Надеюсь, это поможет...

Дмитрий Бурковский



# TOCA 2 TOURING CARS

Качественно и добротно

## СИНДРОМ COLIN'A

Признаться, очередной «Токи» я ждал с нетерпением и большим волнением. Ну как же, это ведь Codemasters, создатели одного из лучших автосимуляторов прошлого года. Colin McRae Rally был и остается имитатором ралли № 1, так что посмотреть на творение его создателей в несколько другой области было весьма и весьма интересно. Конечно, шоссейно-кольцевые гонки – это не ралли, и подход здесь должен быть другой. Однако, что бы

ваться национальными соревнованиями. Собственно, TOCA – это и есть один из вариантов, если точнее, британский. Как повелось, создатели игры получили соответствующие лицензии RAC British Touring Car Championship.

Не знаю, стало бы большим недостатком их полное отсутствие – имена вполне официальных пилотов вряд ли известны многим. По сути, кроме эпизодически появляющегося Найджела Менсола, никого легендарного там нет вообще.

Разработчик:

Codemasters

Издатель:

Codemasters

Выход:

апрель 1999 г.

Требования: P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.

Жанр:

автосимулятор

Графика:

★★★★★★

Звук:

★★★★★★

Играбельность:

★★★★★★



ни говорили противники, профессионал – он и есть профессионал, в какой бы области он ни работал. Что ребята из Codemasters вновь с успехом и доказали.

## «ЧТО ЭТО?»

TOCA Touring Car Racing – соревнования, мягко говоря, не слишком широко освещаемые в России. Разумеется, автогонки класса «Туризм» более или менее популярны в любой стране, но так как глобального чемпионата (как в том же «Гранд-туризме») не существует, каждому государству приходится довольство-

Впрочем, все это только прелюдия. На самом деле соревнования TOCA вполне интересны, особенно после последнего изменения правил – введения спринт-участка и ограничения времени квалификации одним кругом.

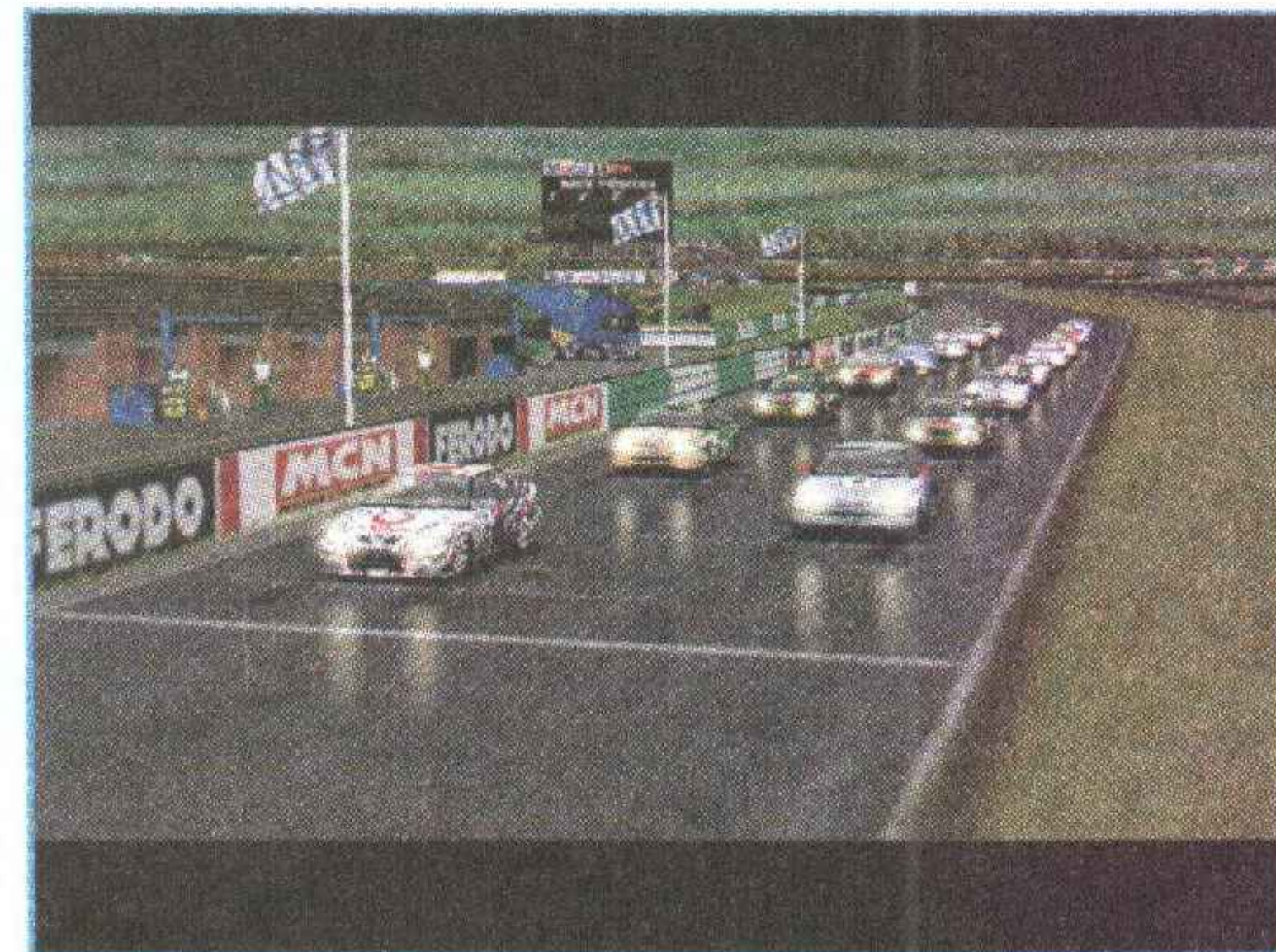
В лучших традициях Codemasters воссоздали правила и регламент – чем выше уровень сложности, тем ближе к реальности. Включены даже никогда не появлявшиеся на экранах мониторов соревнования автомобилей поддержки, что уже само по себе заслуживает отдельной благодарности. Разумеется, не забыт и

любимый всеми аркадный режим, и довольно редкий Challenge – гонка на выносливость с основным противником в виде времени и чек-пойнтов. Присутствуют и свободные заезды, а также весьма оригинальный режим практики – нам на откуп дается целый автодром с несколькими спецучастками с различным покрытием, имитирующими разнообразные условия. В общем, все как у людей – сугубо функционально и ничего лишнего.

Для желающих и отдельных фанатов (да, поверьте, есть и такие) – небольшая энциклопедия с описанием автомобилей и гонщиков, а также весьма полезная информация о трассах с кратким описанием отдельных участков и с рекомендациями по их прохождению. Я же говорю, работали профессионалы.

## О ПОЛЬЗЕ БЬЮЩИХСЯ СТЕКОЛ

Графический движок всех игр от Codemasters в последнее время не особо меняется (разве что Micro Machines 3D...). Оно и понятно – поговорку про коней и переправу напоминать никому не надо. Вот и сейчас перед нами основательно подлащенный и заретушированный «дядя Коля», он же Colin McRae (а если кто еще помнит, то и первая TOCA). Основные изменения – «свежие» текстуры, кое-какие спецэффекты. В принципе, довольно неплохо – ста-







рик скорее жив, чем мертв. А места-ми все смотрится вообще бесподобно – чего только стоит один мокрый асфальт!

Ладно, это лирика. Главное в другом – у автомобилей, наконец, начали биться стекла! С одной стороны, в тактике игры это абсолютно ничего не меняет, с другой – какое эстетическое наслаждение! Если к этому добавить еще гнущиеся рамы и двери, сминающийся капот и отлетающие антикрылья... Мечта фаната Destruction Derby во плоти.

Графическая модель неотделима от физического движка – здесь тоже за основу взят ставший классикой Colin McRae. Как и у прародителя, идеально анимированы эффекты, связанные с управлением и движением: пробуксовывают ведущие колеса, из-под днища летит грязь, «играет» и прогибается на поворотах подвеска... Разумеется, это все внешнее – намного важнее, что там спряталось внутри. И тут следует

сказать кощунственную для многих фразу. Итак, физика TOCA 2 немного не дотягивает до Colin McRae. Впрочем, вполне может быть, что именно «дядя Коля» не соответствует тому уровню, на который его возвели специалисты от компьютерной индустрии. Все-таки, чего греха таить, ралли – соревнования, не особо приближенные к обыденности. Согласитесь, устроить гонки на бешеной скорости по пыльным проселочным дорогам, следуя указаниям штурмана и интуитивно вписываясь в повороты, удастся не так уж часто. А вот по асфальту, да за рулем почти «серийки» – пожалуйста. Столкнувшись с необходимостью имитировать стандартное поведение, хваленый движок дает сбой. Тут-то и начинают выплывать всяческие шероховатости, впрочем, не играющие особой роли: за одно то, как легким движением руля можно отправить машину в глубокий занос, я готов простить многое.

Весьма посредственный звук. Конечно, в симуляторах это не самое главное, однако риторическое «могло быть и лучше», увы, весьма уместно. Хотя и здесь не все так плохо – комментатор, например, на редкость хорош – в меру информативный и ненавязчивый.

Отдельное слово об AI – по моему сугубо личному мнению, он лучший из всех последних автосимуляторов (за исключением, пожалуй, NASCAR '99 от Papyrus, однако его не принято рассматривать всерьез). Компьютер отнюдь не туп и весьма

агрессивно реагирует на все ваши маневры, однако главное достоинство «искусственных идиотов» TOCA заключается в их грамотном поведении в момент обгона – оппоненты стараются избегать столкновений любой ценой. Если потребуется, то и на обочину вырулят, лишь бы не угробить машину. Сражаться с такими – одно удовольствие.

## СЛЕД ОТ ПРОТЕКТОРА

Так что же получилось у Codemasters на этот раз? Безусловно, добротная и качественная игра. Симулятор, который никто иначе, как в качестве аркады, и не рассматривает. Так сказать, аркада с правильной физикой. Но суть не в этом – главное, играть не только интересно, но и приятно. Впрочем, ничего другого я и не ожидал.

## СОВЕТЫ

Как это ни прискорбно, но без хорошо руля или джойстика добиться нормальных результатов весьма проблематично. Все из-за необходимости очень четко регулировать угол поворота колеса – согласитесь, с клавиатуры это не всегда получается. Если же иного выхода нет, то запомните следующее: лучше несколько раз быстро нажать на клавишу поворота, чем надавить и удерживать ее в течение нескольких секунд. Так намного легче контролировать машину и не позволять ей уйти в неуправляемый занос. Весьма полезно также знать и правила чемпионата.

Со спринт-участком все понятно, а вот основная гонка обладает рядом отличий. Так, за первое место в любой квалификационной сессии дается одно очко, идущее в общий зачет. После объявления открытия пит-стопов необходимо по крайней мере один раз остановиться в боксах и произвести любую замену, например, резины. Под угрозой дисквалификации настоятельно рекомендуется об этом не забывать.

Что же касается собственно гонки, то здесь нужно помнить старую байку про повороты и торможение, точнее, историю о том, что перед чем должно следовать. Какими бы ограничениями ни страдал физический движок, удар по тормозам в момент прохода апекса с одновременным изменением угла поворота он воспримет как издевательство и вполне законно выкинет вас на обо-





чину, предварительно прокрутив несколько раз. В таких случаях можно лишь рекомендовать не отпускать руль и довершить поворот на 360 градусов – вернуться на трассу будет гораздо проще. Также не бросайтесь в другую крайность и не входите на поворот на максимальных оборотах – авто при выходе будет практически неконтролируемым. А лучше заранее выучить трек и не допускать таких ошибок, заходя сбрасывая газ: во время соревнований важен не единичный лучший результат, а стабильность в прохождении кругов. Пользуйтесь слабостями «умных» противников. Блокируйте авто соперника – он вряд ли решит рисковать своей машиной ради вашей персоны. Впрочем, любой наглости есть предел. Если ему будет удобнее вместо вылета на обочину врезаться в ваш внезапно появившийся автомобиль, не сомневайтесь, он так и сделает. Кстати, этим приемом тоже не следует брезговать: если противники идут перед вами плотной толпой, смело врезайтесь в эту гущу на повороте, кто-нибудь да подставит свой бок. Главное, чтобы это был именно бок... Не стесняйтесь выталкивать соперника с трассы – если все делать правильно, то предупреждение об опасном вождении дается не так уж часто.

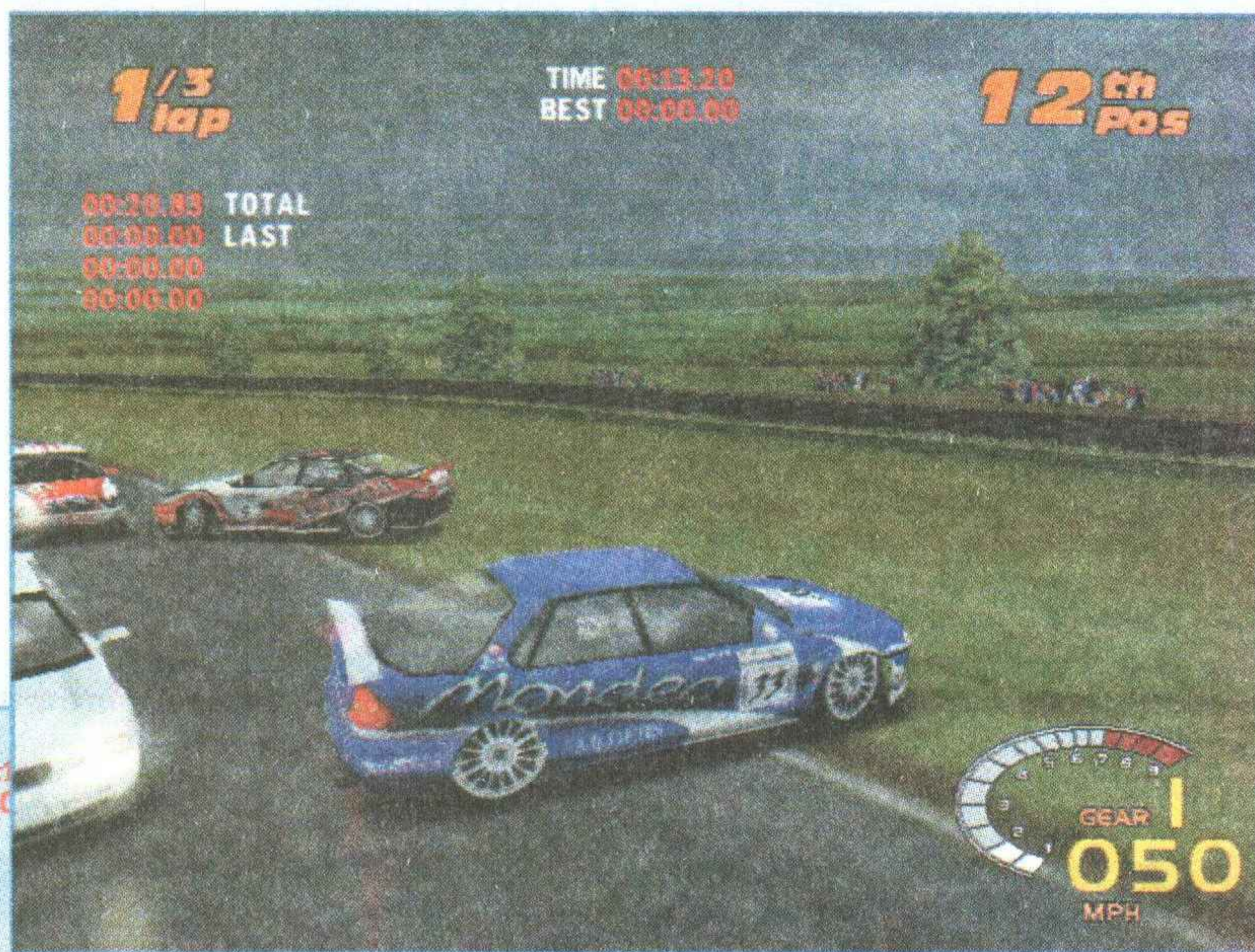
Самый опасный же вид поворота – наклонный. Точнее, опасен не сам поворот, а момент вхождения в него, т. е. смена уровня. В любых условиях старайтесь как можно дольше сохранять один и тот же угол на-

клона руля, это поможет избавиться от практически обязательного заноса в таких случаях. Машины «Туризма» – это не болиды NASCAR с ограничениями в 13 градусов, здесь малейшее неверное движение на овале приведет к потере управления. Особенно, если это происходит под дождем. Не помогает даже смена резины (кстати, не забывайте это делать, а то компьютер иногда неверно рассчитывает силы гонщика и выпускает пилота на трассу под страшным ливнем на абсолютно голом слике). Единственное, что радует при плохой погоде, это возможность перегазовывать на старте.

Самый удобный вид, как всегда, сзади-сверху на максимальном удалении. К сожалению, обзор из кабины не дает необходимой перспективы – контролировать гонку при таком варианте довольно сложно. Повреждения автомобиля не так критичны;

если ничего экстраординарного не прошло, то до официального пит-стопа лучше в боксы не заезжать. Кстати, во время обязательной остановки не забывайте выбрать, какие покрышки будете менять: на решение отводится всего лишь несколько секунд, иначе придется проезжать мимо и возвращаться на следующем круге.

Залог здоровья – постоянная практика, тем более, что тренировочный режим в обычных соревнованиях отсутствует. Очень рекомендую для изучения треков вариант Challenge – эффективно и не так затрудно, как обыкновенный Time Trial. Отличный вариант тренировки навыков езды – попробуйте проходить овалы тестового трека, не сбавляя скорости. Как только без заноса удастся завершить не менее пяти кругов подряд, вас можно допускать к серьезным соревнованиям.



Относительно последних: здесь действует правило необходимости получения минимального количества очков, без которых вас не допустят на следующий трек. Немного не спортивно, зато заставляет выкладываться на все сто – например, завершать не такую уж и важную квалификацию на первом месте. Чего не сделаешь ради лишнего очка...

За каждую удачно завершенную гонку, т. е. получение первого места в обоих этапах, в качестве бонуса становится доступным какой-нибудь cheat-код. Пустячок, а приятно.

Дмитрий Бурковский



# BALDUR'S GATE

## MISSION PACK: TALES OF THE SWORD COAST

Новые уровни для героев, невиданные ранее монстры и мощные волшебные артефакты



После установки дополнения я ожидал увидеть пару областей на свежем воздухе и небольшую пещерку. Ведь сам Baldur's Gate размещается на пяти дисках, а на одном дополнительном вроде не разместить так уж много областей, чтобы провести на них обещанные 20–40 часов. Однако дополнение вышло достаточно большим, монстров в нем много, а артефактов еще больше... Одних только заклинаний преимущественно пятого уровня – штук двадцать, что не может не радовать любого фаната жанра.

С другой стороны, большинство заклинаний принадлежат сфере Enchantment Charm, поэтому некоторые маги-специалисты, которым эта сфера заказана (типа Invoker Dynaheir), могут сильно расстроиться. Поэтому всегда имейте двух магов-специалистов, как я уже не раз вам советовал.

Появившиеся в дополнении новые монстры стали серьезными оппонентами даже для самой «накачанной» партии: те же оборотни с иммунитетом к оружию, не являющемуся магическим, с сопротивле-

нием к колдовству и отличной боевой подготовкой. Боссы еще неприятнее (вожак оборотней, суккуб, рыцарь Смерти и демон), и каждый из них уничтожается только благодаря активным усилиям всей партии. Да и обычные маги научились такому мощному колдовству, что ваши колдуны по сравнению с ними – жалкие подмастерья.

С установкой дополнения будут немного изменены правила и интерфейс. Теперь все неопознанные магические вещи будут подсвечиваться синеватым ореолом, однотипные вещи в сумках будут автоматически складироваться в один слот (хит: для вещей в слотах для быстрого использования это правило не работает). Дополнительно у большинства классов уменьшено количество «быстрых» слотов для оружия.

Что касается механики игры, то скорость болтов/стрел, камней и дартов увеличена вдвое, чтобы бой проходил достовернее. Появилась возможность убежать из-под огненного шара, если успеете отскочить, пока до вас не дойдет взрывная волна. Удар в спину, то есть backstab,

Разработчик:

Издатель в России:

Выход:

Требования:

Жанр:

Bioware

Interplay

апрель 1999 г.

P-133, 32 МБ

RPG

Графика:

Звук:

Играбельность:



наносится именно в спину, иначе не работает. Плюс тот же backstab научились делать вражеские воры, что иногда неприятно, так как мага один такой удар может сразу убить. Запоминайте Invisibility Purge, оно помогает. Также немного изменены заклятья Web и Grease, чтобы лучше отразить область действия заклинания, поскольку теперь нет странных «волн» из паутины.

### ХИТРОСТИ И ТОНКОСТИ

В прохождении оригинального Baldur's Gate мы пропустили такой важный вопрос, как различные секреты, заложенные в игру хитрыми разработчиками. Пропустили просто потому, что именно тогда этот список не мог быть достаточно полным, чтобы мы могли его поместить в журнале.

#### «Спрятанные» подарки

Итак, на ряде карт существуют «спрятанные» разработчиками подарки, и найти их «совершенно случайно» практически невозможно. Необходимо знать точные координаты, навести туда курсор и – о чудо! – получить клад. Координаты (область, координата по X и по Y) показываются в строке сообщений при нажатии клавиши L при наведенном на землю курсоре. Побегайте немного, и обязательно найдете.

Ring of Wizardry (удвоение запоминаемых заклинаний первого уровня): Friendly Arm Inn. В центре южного края карты, на камне под сосной. X=2552, Y=3760.

Ankheg Armor (AC1) и жемчужина: Nashkel. В юго-западном углу, на грядках. X=187, Y=2744.

Ring of Protection +1: область к югу от Friendly Arm Inn. Северо-западная часть карты, на севере от перекрестка. В сером камне. X=1004, Y=1114.

Wand of Frost: область Nashkel Mines. В северо-западном углу, в странном дереве. X=165, Y=177.

Ring of Fire Resistance (+40 % к защите от огня) + lol gem и Star sap-



phire: местность на востоке от Nashkel Mines. На скале чуть юго-западнее центра карты. X=1955, Y=2372.

Свиток с Cloudkill и свиток с Chromatic Orb: местность на западе от Nashkel Mines. Центр северного края карты. X=1793, Y=414.

#### Хитрости и читы

Хитрость, заключающаяся в том, что невидимый маг мог пользоваться посохом без разрушения невидимости, с установкой дополнения перестанет работать. Однако некоторые тонкости еще остались (плюс можно схитрить ДО установки дополнения). Поговорите в начале новой игры с живущим в таверне Candlekeep'a (вы около нее и оказываетесь) магом Firebead Elvenhair тридцать раз – вы получите 300 монет, что поможет лучше экипировать вашего героя.

Другой секрет: в том же Candlekeep, в его юго-восточной части, вас ждет тренер-маг, который создаст вам иллюзорных врагов и союзников. Во время боя возьмите у ваших соратников все полезные вещи – Plate mail, щит +1, посохи – и сделайте экспорт вашего героя. Если попросите тренера вернуть вас обратно, то все новые вещи исчезнут! Теперь начните новую игру, импортируйте героя, и все предметы ваши.

Еще одна хитрость. Algernon's Cloak, который вы воруете у толстяка в Feldepost's Inn, можно использовать! Щелкните на опции использования предметов, выберите плащ и укажите цель. В нее полетит заклинание Charm. «Очаровывайте» противников и приказывайте им атаковать своих бывших товарищей.

В области на западе от Нашкела убейте всех местных белок! Одна из них носит с собой Ion stone of Luck – камень, увеличивающий удачу на единицу.

Чит с деньгами. Переходите в инвентарный экран, в слоты предметов для быстрого использования положите любой пузырек, а затем на его место положите любой драгоценный камень. Выходите на основной экран и вместо камня... увидите пузырек. Выпейте его два раза, и количество драгоценных камней в слоте увеличится до 65 тысяч. Продавайте их, и получите немалую сумму. Фокус лучше применить до установки дополнения, иначе вы не сможете положить камень в слот для быстрого использования.

Чит с предметами. Смотрите раздел «Ломаем», там указаны все адреса квестовых и магических предметов, появившихся в продолжении, а также некоторые забавные вещишки, сделанные разработчиками «ради прикола».

#### Томы

Местонахождение всех шести типов томов – книг, повышающих ту или иную характеристику героя на единицу:

Constitution: маяк в северо-западном углу, в охраняемой големами пещере сирен;

Charisma: Gnoll Stronghold, то есть крепость гноллов. В пещере в юго-западном углу;

Dexterity: в бочке в гильдии воров городе Baldur's Gate;

Intelligence: башня мага Ramazith, в городе Baldur's Gate, на верхнем этаже;

Wisdom&Strength: в подземельях Candlekeep, шестая глава. Еще одну книжку Wisdom носит с собой жрица Lady's House, что в северо-западной части города Baldur's Gate;

В дополнении – в Durlag's Tower, на втором этаже башни обнаружите третью книгу Wisdom.

#### УСТАНОВКА И ОТЛАДКА

Еще немного полезной информации. В некоторых версиях установка дополнения может произойти с ошибками, а также могут быть определенные сбои в игре из-за «неправильной» карты мира. Решение: зайдите в «язык и стандарты» (Regional Settings) в панели управления (Control Panel) и поменяйте стандарт на English (USA). Проинсталлируйте дополнение и откажитесь от конвертации сохраненок. Начните новую игру и сохранитесь. Скопируйте файл Worldmap.wmp из директории сохраненной игры в директорию Override. Запустите файл Mconvert.exe, что в директории BG, и конвертируйте любые ваши сохраненияки – при этом никакого уведомления об успехе конвертации не будет! Все – проблемы решены, игра пойдет нормально.

#### ПРЕДЕЛ ОПЫТА

Как известно, первоначально предел опыта составлял 89 тысяч очков опыта. Это было сделано для балансировки как в самой BG, так и в грядущих дополнениях и продолжениях. Иначе возникла бы проблема «overpower», когда герои становятся

настолько круты и так легко уничтожают всех противников, что играть становится просто скучно.

С установкой дополнения Tales of the Sward Coast предел опыта повышается до 161 тысячи очков опыта, что почти вдвое больше предела в оригинальной BG, но из-за известных особенностей системы AD&D позволит героям приобрести один-два уровня. Не больше. Смотрите таблицу (максимальный уровень).

Класс	89k exp.	161k exp.
Файтер	7	8
Рейнджер	7	8
Паладин	7	8
Маг	7	9
Клирик	7	8
Друид	8	10
Вор	8	10
Бард	8	10
Файтер/Маг	6/6	7/7
Файтер/Клирик	6/6	7/7
Ranger/Клирик	6/6	7/7
Файтер/Друид	6/7	7/8
Файтер/Вор	6/7	7/8
Файтер/Маг/Клирик	5/5/6	6/6/6
Файтер/Маг/Вор	5/5/6	6/6/7
Маг/Клирик	6/6	7/7
Маг/Вор	6/7	7/8
Клирик/Вор	6/7	7/8

#### ЛОВУШКИ

Основное место ваших приключений, Durlag's Tower, настолько плотно заминирована различными ловушками, что без помощи вора и клирика ваша партия обречена на быструю гибель. Ловушек очень, даже ОЧЕНЬ много. Будьте бдительны! Имеются различные тактики борьбы с ловушками, но из них наиболее эффективны три.

Применяем на мага заклинание Mirror Image и пускаем его по подозрительному коридору. Плюсы: ловушку можно не обнаруживать; даже если в колдуна вылетит огненный шар, он убьет (внимание!) лишь одно зеркальное отражение. Минусы: ловушки с заклинаниями Hold person и Charm на зеркальные отражения не клонут, а попадут прямо в мага; количество зеркальных отражений ограничено.

Применяем на колдуна заклятье Minor Globe of Invulnerability и пускаем его вперед. Плюсы: в отличие от Mirror Image, можно обезвредить неограниченное количество ловушек. Минусы: магия выше третьего уровня все же подействует; не защитит от механической западни (стрелы и каменные блоки).



Обнаруживаем ловушки способностью Find Traps вора ПЛЮС заклинанием Detect Traps у клирика. Заклинание позволяет обнаружить ВСЕ ловушки, в то время как вор может что-то пропустить. Найденные ловушки убираем либо первыми двумя способами, либо способностью Remove Traps у вора (щелкаете на Thieving, как при Lockpick, а затем на красную линию западни). Лучше всего, конечно, использовать навыки вора, но вот обезвредить ловушку можно не всегда – шанс на ее устранение напрямую зависит от развитости Find Traps. Обязательно доведите его хотя бы до 70 %!

Кстати, фальшивые стены тоже надо обнаруживать. Пойдите у них несколько секунд, и они, как и найденные ловушки, будут обведены красной каемкой. В башне фальшивых стен очень много, и поэтому будут упомянуты только наиважнейшие. Смотрите карты, по ним сразу увидите, где настоящая стена, а где фальшивая.

### ULGOTH'S BEARD



Небольшой провинциальный городок с интересными жителями. От точки вашего появления в огороде пройдите экран на запад и обворуйте старушку Dushai. Вам нужно вытащить у нее Ring of Free Action, кольцо, предотвращающее всякие Hold Person, Entangle и Web.

Поговорите с зазывалой у таверны (**Tavern**). Он расскажет о какой-то жутко таинственной башне Durlag'a, и она окажется у вас на мировой карте, рядом с Firewine Bridge. Попасть туда можно, подойдя к восточному краю области Carnival.

Что ж, зайдите в таверну, местный торговец предложит массу новых магических штучек. Это large shield +1, посох +3, Cloak of displacement (+4 к защите от стрел и 2 к спасброскам), Greenstone amulet (крутая защита от многих магий, но на один ход), Grogan's harp (лютня с ограниченным зарядом заклинаний «доминирования») и кольцо невидимости. Обязательно приобретите все свитки с неизвестными вам за-

клипаниями: часть из них магические (выучите!), часть клирические.

В таверне же купите у парня Galkin охранный камень за 900 монет. Тут же в таверне гном Hurgan Stormblade попросит найти в башне Дарлага особый кинжал. Взамен же пообещает зачарованный молот.

В центре города стоит торговец, за полтысячи золотых приобретите у него массу мелочевки и два камня: один из них фальшивый, но зато другой является настоящим, охранным. В доме, что на востоке от таверны, жительница (**LostSon Women**) попросит найти ее сына, убежавшего с некими приключениями опять же в башню Дарлага.

Зайдите в дом у причала (**Mendas House**), и маг Mendas попросит найти особые морские карты. Ступайте в Baldur's Gate, там надо найти дом Counting House около Brushing Mermaid, что в северо-восточной части столицы. Внутри выбирайте второй вариант ответа в разговоре с охранником, иначе придется драться. Поднимитесь по лестнице на второй этаж и поговорите с капитаном Tollar Kieras. Выберите первый ответ с предложением помощи и отправляйтесь в таверну Blushing Mermaid за вином. Пообщайтесь с толстяком справа от входной двери и выберите вторую фразу, а затем две первых. Вы купите особый эль за жалкую сумму в количестве 900 монет.

Вернитесь к капитану, и он подарит вам карты. Кстати, можно особо с элем и не маяться, а просто убить капитана и взять карты. Такой «силовой» способ самый простой, но не обязательно самый лучший. Вернитесь в Ulgoth's Beard, к магу Mendas, и он не только подкинет две с лишним тысячи золотых, но и разрешит отправиться на лодке (она у причала) на остров с кораблем Балдурана.

### ICE CAVES



Пройдите в центр города Ulgoth's Beard и пообщайтесь с магом **Shandalar**. Он вспомнит ваши предыдущие преступления и отправит в

качестве наказания на остров-тюрьму. Живут там только высокоуровневые маги, горные медведи и снежные волки.

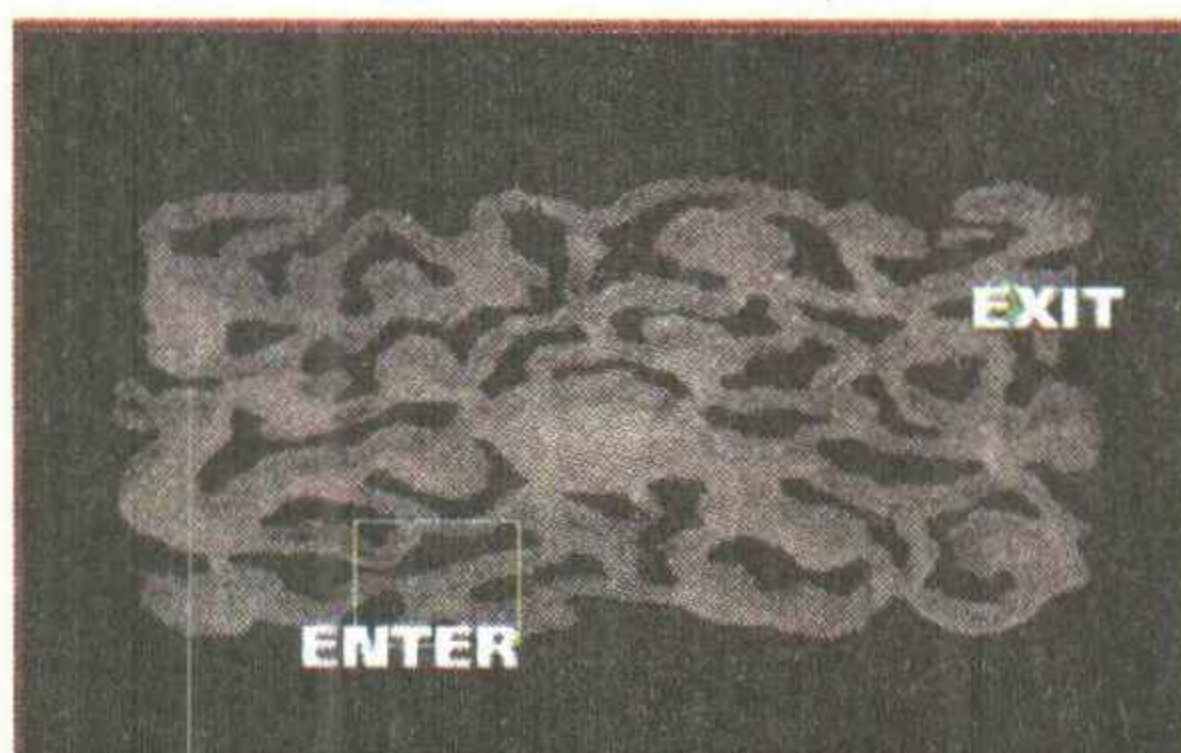
Первая стычка произойдет с делегацией из трех встречающих (**Mages**). Действовать надо хитро: кинуть Stinking Cloud и вызвать к ним скелетов. Можно поступить еще хитрей: применить заклятья Charm или Dire Charm. Если «очарование» получится, то победа ваша. Один из магов может успеть телепортироваться прямо к героям, не дайте ему кинуть Confusion. Забив противников (6 000, 2 000, 1 800 очков опыта), достаньте с одного из тел письмо – оно довольно интересно. Дальше идите на северо-запад к колдуну **Garan**, вызывающему четырех анхкнегов. Вызовите побольше созданий, чтобы в шумихе атаковать колдуна (2 000 очков опыта), а уж затем обратить внимание на огромных червяков. Еще один маг по имени **Cuchol** (1 800 очков опыта) живет на востоке, но он ничем не примечателен, только вот Confusion очень любит. Вернитесь в зал с покойными «делегатами» и ступайте на восток и на север по длинному коридору. Встретите гнома **Tellan** с очень неприятной магией вроде Cloudkill и Minor Globe of Invulnerability. Зато и дарты +1 получите, и 3 000 очков опыта. Теперь на север, мимо нескольких волков, и на запад к последнему колдуну, **Dezkiel**. Философ, однако, но маг не очень сильный (1 800 очков опыта) – подберите свиток с размышлениями и плащ.

Поднимитесь по лестнице на свежий воздух, и автоматически будете переправлены на материк, в Ulgoth's Beard. Shandalar поблагодарит за плащ (+500 очков опыта) и согласится вас не убивать.

Есть и другой, более хитрый вариант. Без лишних разговоров атакуйте Shandalar, снимите защиту с помощью Dispel Magic и бейте его мечами (попадать будут практически одни критические удары) и заклятьем Magic Missile. Globe of Invulnerability нужно будет снять с помощью Dispell Magic. Получите 26 тысяч опыта (круто!) и свитки с заклинаниями. В то же время репутация группы понизится... Можно и украсть свитки, и не убивать мага – тут все в ваших руках. Но свитки своровать очень рекомендую, ведь все они с заклятиями четвертого и пятого уровней – вот у ваших колдунов радости-то будет!



## SHIPWRECK ISLAND



Поначалу вас будут игнорировать и посылать к главе деревни, к Kaishas Gan (**Kaishas**). Та попросит решить проблему с местными оборотнями, которые не только мешают жить нормальным людям, но и выбрали в качестве штаба так нужный нам корабль Балдурана. Так что в любом случае придется ликвидировать главу оборотней, Karoug'a.

Перед тем как покинуть деревню, желательно еще набраться квестов от местных жителей. Ориентируйтесь по карте.

1. Рыбак **Evalt** попросит принести ему тело брата, утащенного синей ведьмой.

2. Девчонка **Farthing** попросит принести куклу.

3. **Melanee** ищет своего ребенка, украденного злобными оборотнями.

4. **Delainy** будет очень благодарна, если вы найдете святой для поселенцев плащ.

Взяв квесты, смело переходите на северную часть острова. Видите человека, зовущего на помощь (**Werewolves (doll)**)? Применяйте на ваших бойцов защитную магию и вызывайте пару отрядов монстров. Закончив с процедурами, ждите гостей во главе с «человеком»-оборотнем. Вызванные существа пусть отвлекают тварей, все равно убить или даже поранить оборотня они не в состоянии (чтобы пробить шкуру тварей, нужно магическое оружие +1 и выше, да у них есть ещё и небольшое сопротивление к волшебству).

Постарайтесь забить тварей в рукопашной схватке, бросая воина и клириков на самые опасные участки боя, пока маги создают новых смертников. После битвы общите тело бывшего человека и возьмите куклу. Отнесите ее девочке Farthing (1 400 очков опыта). Больше крупных битв с оборотнями на свежем воздухе не будет – толпа этих тварей может появиться только в результате «неудачного» сна. На острове встретятся еще пара «людей», но вы их

сразу атакуете и получите преимущество первой атаки.

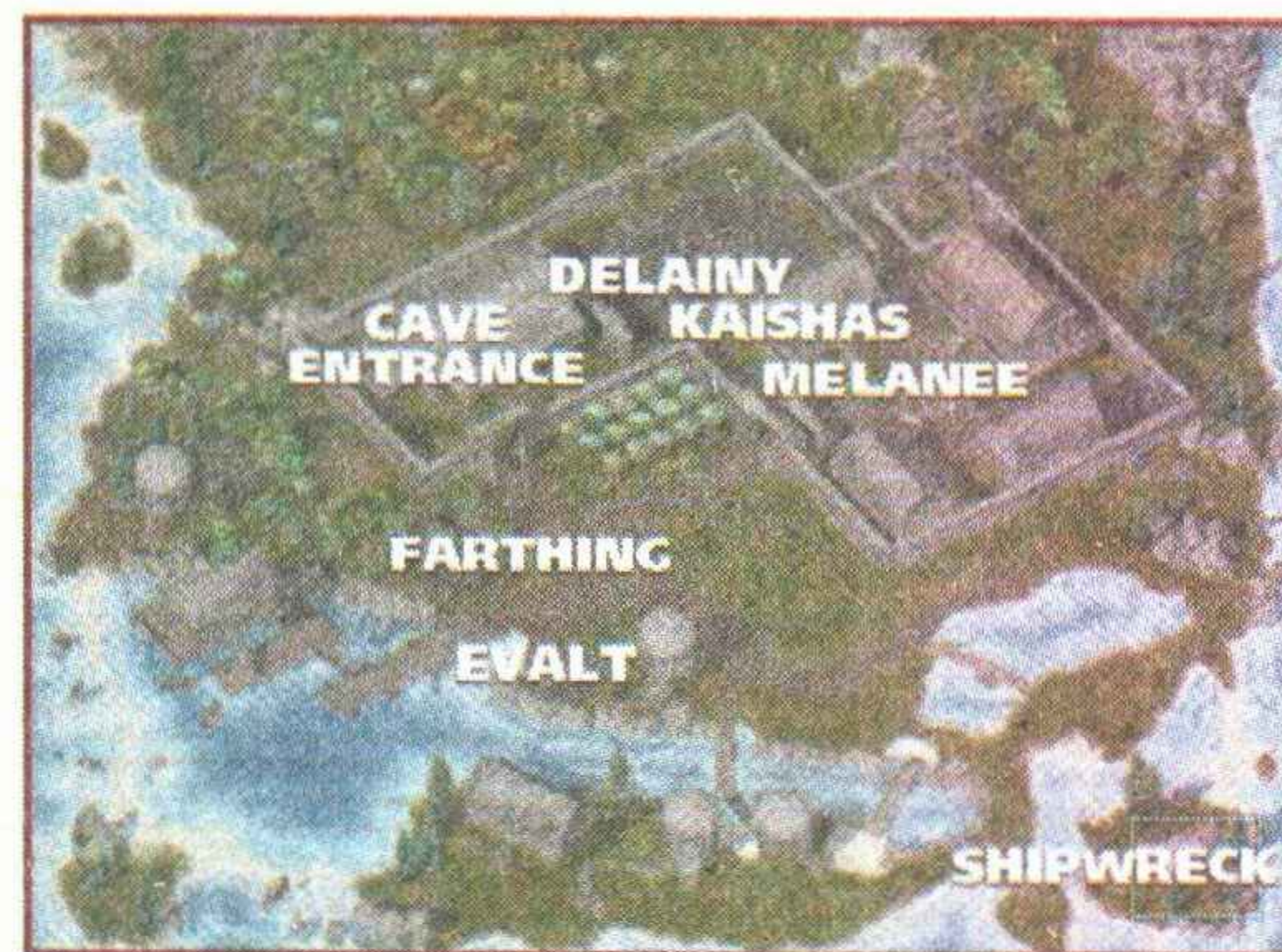
Ступайте в северо-западную часть карты (**Sirene**), где живет «синяя ведьма», а иначе говоря – сирена. Согласитесь с ее заявлениями, выбрав самую вежливую фразу (третью), и договоритесь забрать тело брата рыбака, выбрав первую фразу (2 000 очков опыта). Если будете грубить, то придется драться не только с этой сиреной, но и с ее подругой. Верните тело Evalt'у, и он будет вам несказанно благодарен (1 400 очков опыта).

В северо-восточной части карты найдете полусгнивший корабль (**Balduran's ship**) и ветхий домик (**Dradeel**). Посетите домик и разговорите мага по имени Dradeel. Оказывается, он сподвижник самого Балдурана, а значит, очень стар и могуществен. Если из чистого любопытства атаковать его, то увидите проклятье его богини... Итак, вы договоритесь принести магу его книгу с заклинаниями, потерянную в корабле Балдурана, и возьмете амулет, помогающий в бою с оборотнями. Перед уходом из дома общите оба сундука: внутри них лежит святой плащ для Delainy (за его возвращение она расщедрится на 10 монет или изложит интересную историю). Также найдете книгу с записями мага, зачарованный посох-палицу и интересное растение.

Выспитесь в домике мага и заходите в корабль. На первой палубе вас ждут волки и оборотень. Эффективно будет вызвать монстров для ликвидации волков, а воина бросить на оборотня. В сундуке, охраняемом ловушкой с огненным шаром, лежит посох с magic missile, дарты и деньги. Вернитесь в дом мага и там выспитесь и вылечитесь. Постоянно отдыхайте только здесь, чтобы избежать лишних встреч с оборотнями.

На второй палубе корабля вас ждет серьезная оппозиция в виде полудюжины оборотней и нескольких волков. Битва предстоит нелегкая, поэтому заранее примените магию Mirror Image. Вас практически сразу окружают, поэтому придется ввязаться в рукопашный бой. Маги пусть вызывают создания, применяют атакующее волшебство и спускаются на первую палубу, как только к ним прорвутся оборотни.

Все раненые герои пусть тоже сматываются на безопасную палубу при всех дальнейших сражениях на корабле.



Оборотни на второй палубе перебиты, значит, нужно осмотреть оба сундука. Тот, что на востоке, охраняется молнией и содержит серебряный кинжал werebane (+4 против оборотней, +1 против всех остальных). Западный сундук скрывает в себе проклятые наручни Braces of Binding, одевать которые настоятельно не рекомендуется. На третьей палубе корабля обнаружите трех-четырех оборотней и нескольких волков. Общайте бочки с ядрами, на востоке есть ловушка со стрелой и напиток с защитой от электричества, который тут же надо выпить, чтобы открыть западный сундук с молнией и достать напиток силы и пять кислотных стрел. Внимание! В центре палубы под пушкой мышкой можно нащупать невидимый мешочек, где лежат десять болтов по +1 и десять по +2. Координаты мешка: Area 1503, X=352, Y=497.

Хорошенько отдохните, дайте магам огненные посохи, а друидом или клириком выучите пару заклинаний Ensnare. Поднимайтесь на четвертую палубу и ставьте паузу ДО начала разговора. Нацеливайте Ensnare в западную часть палубы и прикажите воину напасть на мага. Ваши колдуны должны выбрать у посоха вариант со Scorching и нацелить его на Karoug'a, он же Greater Wolf-



were. Убирайте паузу: хамите оборотням, воин за пару ударов убивает мага (3 000 очков опыта), клирик или друид произносит Ensnare в пустое место, где за несколько секунд до действия заклинания «вдруг» появляются оборотни.

Однако с помощью вашего заклинания оборотни окажутся опутаны растительностью, а значит, герои могут полностью переключиться на их вожака. Тут сработает огненный посох, и все герои перейдут в рукопашную схватку (помните, что ни скелеты, ни монстры оборотней убить не могут). Вожак – Greater Wolfwere – неплохо дерется и обладает способностью очень быстро регенерировать жизни: по 2–4 хитпойнта в секунду. Так что одновременно используйте Scorcher из огненных посохов и атакуйте его всеми бойцами. Напитки скорости и силы или соответствующая магия очень пригодятся. Как только мощный оборотень будет ликвидирован (8 000 очков опыта), спокойно расстреляйте остальных противников.

Обыщите палубу – в центре лежит младенец. Отнесите его Melapnee, тем самым выполните квест и получите 4 000 очков опыта. В сундуке, что прямо у лестницы, лежит книга с заклинаниями для колдуна Dradeel. А вот в письменном столе в небольшой комнатке лежит золотой меч Балдурана (+4 против оборотней, +1 против всех остальных монстров), бутербродный ножик (безделушка – своеобразный прикол разработчиков?) и книга с его записями. Чуть не забыл: чтобы взять все эти вещи из письменного стола, нужно применить магом Mirror Image и спокойно выдержать оба удара «небесным огнем».

Покидайте корабль, зайдите в дом мага и отдайте ему книгу с заклинаниями. Он исчезнет, а вы вернетесь в деревню. Там отдохните и

направляйтесь к Kaishas, которая с удовольствием выслушает новости о победе над оборотнями. Однако не все так просто: оказывается, жители деревни также оборотни, но только иного рода. (Лирическое отступление: если Wolfwere – это волки, принимающие образ человека, то Werewolf, они же жители деревни, наоборот, являются людьми, принимающими образ волка. При этом по законам мира AD&D между этими двумя видами оборотней существует особая нелюбовь.) Происходит ссора между Kaishas и ее подручными, и она сбегает с морскими картами, оставляя вас на растерзание оборотням. Выходите на улицу и как можно быстрее идите на запад, к дому с секретным ходом (**Cave entrance**).

У нужного дома вас встретит Dradeel и расскажет об особом ходе в пещеры под островом. Срочно заходите в дом, иначе придется отбиваться от огромной толпы Werewolf'ов. Зайдите в ход в стене, и попадете в сами пещеры. Отправьте вора в тень и пустите его в северо-восточную часть карты.

Там он должен обнаружить выход (**Exit**) и наметить для остальной группы путь к нему. Задерживаться надолго в пещерах бессмысленно – никаких ценностей вы здесь не найдете. Оборотни стоят по двое, справиться с ними будет легко – потребуется две-три такие стычки, чтобы дойти до выхода (см. карту). Вперед, к кораблю с Kaishas (**Escape ship**)! Только она почему-то неприветлива, а после недолгой беседы превращается в тварь Loup Garou. На узком мостике к кораблю поставьте воина с золотым мечом Балдурана, а сзади него – клирика для лечения. Чуть позади можно разместить ваших стрелков, дабы иметь стопроцентные шансы на победу. Подобрать морские карты и собрав отряд на корабле, отправляйтесь в обратное плавание.

Вот и встречающий пришел. Независимо от разговора он убежит к магу Mendas, отправляйтесь к нему и вы. Оказывается, что Mendas является вожаком оборотней, он затеял все ваши путешествия, чтобы помочь собратьям перебраться с острова на материк. Его затея провалилась, спутница жизни Kaishas вашими стараниями убита, а значит, боя с вожаком (2 200 очков опыта) и его помощником не избежать. Покидая место схватки, не забудьте поднять с

тела Chain Mail +3 – вещичка редкая. Кроме того, можете продать книгу с записями Балдурана за неплохую сумму в 5 000 монет.

## DURLAG'S TOWER

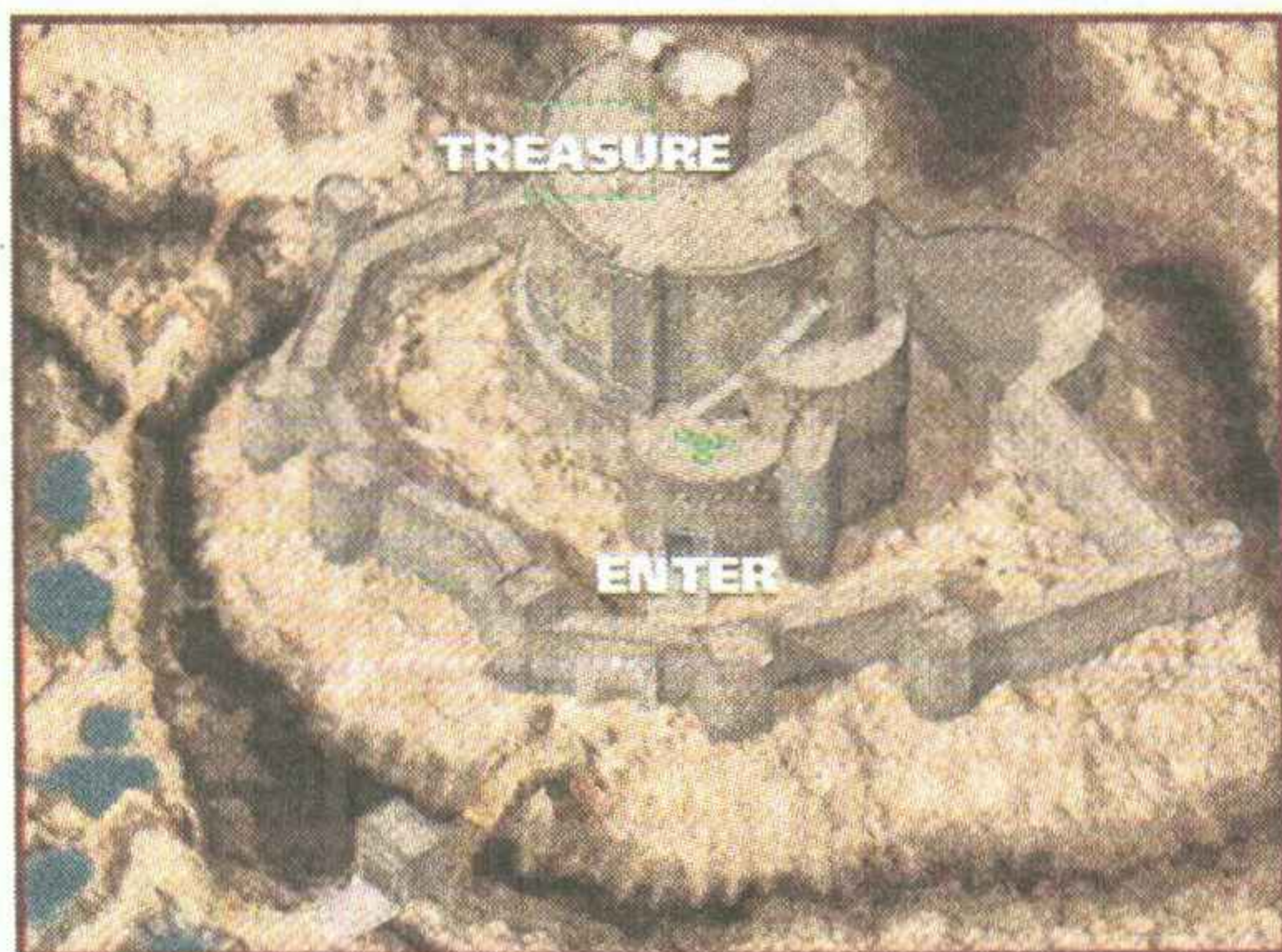
### БАШНЯ

Перед посещением обязательно находим два охранных камня в Ulgoth's Beard, все остальные камни будут уже в самой башне. Итак, с восточного края области Carnival вы перешли к башне. Шагайте по тропинке на юго-восток, встретите купца Eldane, у которого можно пополнить запас стрел. Очень советую купить у него пару огненных посохов для ваших магов! Дальше идите на юг, столкнетесь с battle horror и doppledanger, но они легко убиваются. На мосту перед башней вас ждет зазывала Ike, зайдите с ним в башню. Послушайте небольшую лекцию по истории башни и ее создателя и согласитесь купить охранный знак.

Появился железный рыцарь, обстреливающий группу огненными шарами? Не суетитесь, а постарайтесь отскочить от него куда-нибудь подальше. Как все затихнет, возьмите с тела зазывалы золото и охранный знак, если вы его до этого не купили. На первом этаже найдутся две ловушки и невраждебный скелет. Поднимайтесь по центральной винтовой лестнице на второй этаж башни. Здесь живут Ghast, не представляющие никакой серьезной оппозиции.

На севере будет лестница на третий этаж, на востоке – сундук с несколькими зельями, на юге – охраняемый ловушкой с молнией запас из двадцати огненных стрел. Отправляйте воина в юго-восточный угол, где дверь выведет на свежий воздух, а точнее, на крышу башни. Перед этим киньте на этого воина Protection from Petrification. Он-то и выйдет первым, чтобы уничтожить Lesser Basilisk. Затем этим же воином поднимаемся дальше по лестнице, где на самой верхней крыше «загорают» еще три Greater Basilisk'a. Разделавшись с ними, пошарьте в одном из двух дымоходов (**Treasure**) рядом. Найдете ятаган +2, 20 стрел of Slaying и сто монет. Возвращайтесь на второй этаж башни, к остальным героям.

Поднимайтесь на третий этаж по лестнице, что на севере от лестницы центральной. Идем на восток, к часовне с белым алтарем. Туда захо-





дит маг с Minor Globe of Invulnerability, открывает алтарь, игнорирует ловушку с Dire Charm и забирает книгу с +1 к характеристике Wisdom. Дальше следуйте на юго-восток, где встретите вора Rigillo. Парень горячий, но убивать не стоит, можете даже озолотить его на 300 монет. Около него взломайте пару сундучков: там chainmail +1, short sword +1, напитки скорости и силы, посох молний.

Пройдите к центральной лестнице, загляните в сундук со слабыми напитками, полазьте по библиотеке на западе от лестницы, если хотите найти неплохую подборку книг. Закончив с чтением, поставьте ваших персонажей у центральной лестницы и отправьте одного из них на юг, где обнаружите призрак. Разговор приведет к новой битве. Призрак перенесется к остальным пяти героям, и там вы его сможете окружить и уничтожить (+3 750 очков опыта). Советую самому мощному воину глотнуть перед битвой напитка скорости, иначе призрак успеет не только вызвать на помощь Invisible Stalker (3 000 очков опыта), но и применить магию пятого уровня Chaos (более мощный аналог Confusion, так как меньше персонажей могут ему сопротивляться).

Поднимайтесь по центральной лестнице на четвертый этаж. Опять будет беспокоить нежить, поэтому будьте наготове. На юге найдете плащ +1, а на западе – милую девушку Kirinhale. Ее заточил сам Durlag, и она не может покинуть его башню. Вас попросят заменить девушку на ее посту и пообещают, что лет через триста-четыреста приключенцы смогут освободиться. Мне кажется, что вы должны найти другие варианты: убить ее или найти другого «кандидата». Выбирайте второй вариант, и получите прядь волос. По идее, их надо отнести вору Riggolo на третьем этаже и убедить его принять эти волосы в качестве подарка (это просто – упирайте на то, что не любите получать ножом в спину). Вернувшись к девушке, получите ее благодарность и 4 000 очков опыта.

Однако делать такую пакость пареню мне не захотелось, да и суккуб намекнула, что мое действие повлияет на карму или удачу главного героя. Не захотелось иметь проблемы в Baldur's Gate 2 или в следующем дополнении, поэтому я согласился помочь ей, перебил всю нежить на уровне (чтобы не мешали),

окружил суккуб бойцами и одновременно атаковал как сталью, так и магией. Постарайтесь быстрыми атаками (примените заранее заклинание Haste или напитки скорости) не дать ей применить Teleport without Error (заклинание телепортации, седьмой уровень) и Energy Drain (наивысший, девятый уровень магии – высасывание уровней опытности!). Несколько секунд постоянных ударов, и суккуб не спешит применить магию, а вы же не только не подставите коллегу-приключенца, но получите аж 11 тысяч очков опыта. Заодно достанется уникальный посох-копье +2, да и клочок волос будет ваш.

Все! Спускайтесь на первый этаж башни, откуда вы и стартовали, а затем опуститесь на этаж ниже. Небольшой отряд ghastr'ов и разговор с неудачливым приключенцем. Не берите в голову его рассказы, на самом деле будет еще страшнее. Щелкните на потайную дверь с красной каемкой. Переходите на первый этаж подземелья.

## ПОДЗЕМЕЛЬЕ

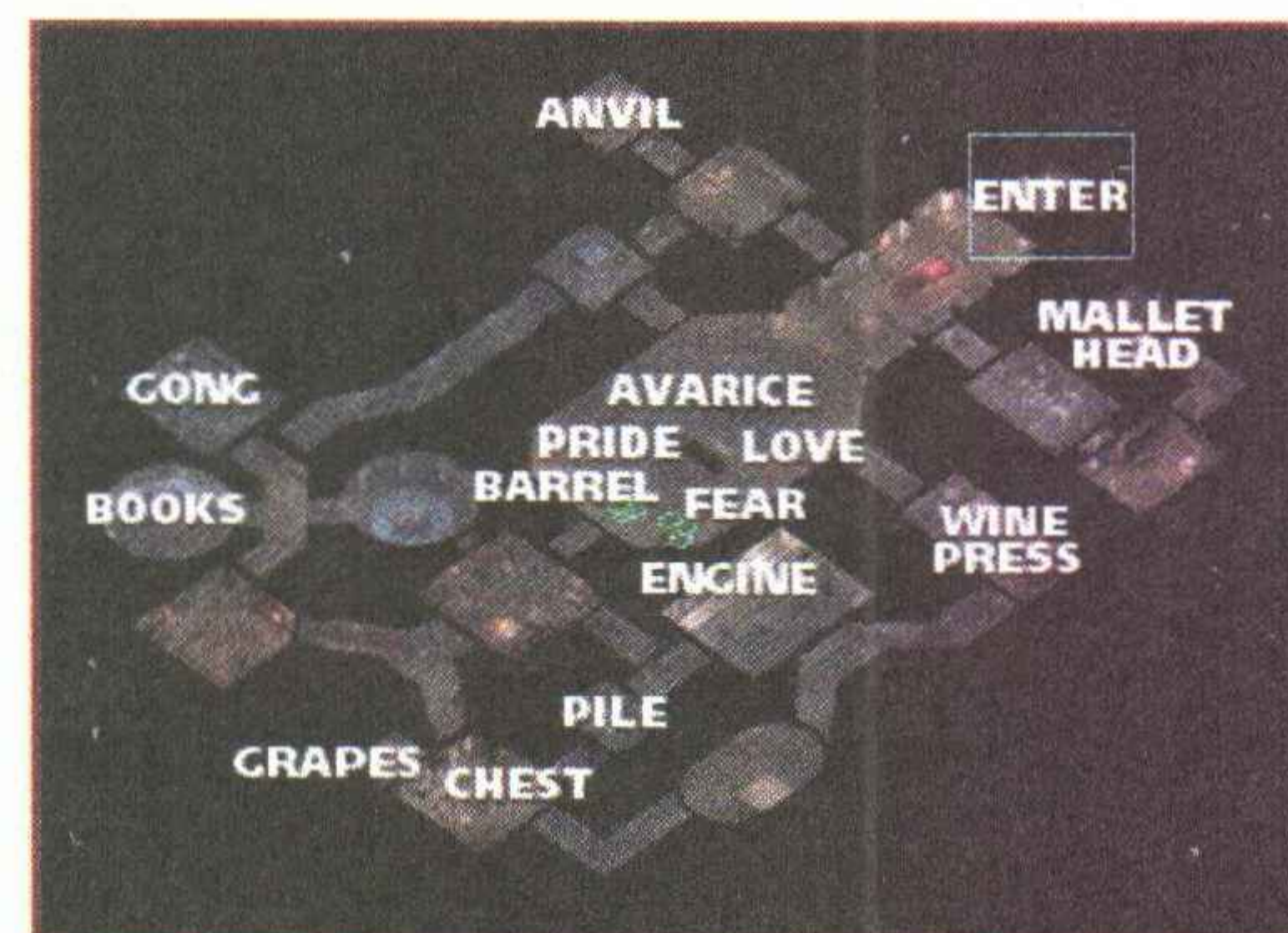
### ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Цель этажа – решить задачи четырех гномов в центре уровня, для чего придется облазить весь этаж. Ориентируйтесь по карте. Итак, сразу (**Enter**) примените заклинание обнаружения ловушек или соответствующую способность вора. Наступив вот на эту красную линию, вы вызовете огненный шар. Постарайтесь обойти ловушку сбоку – вполне вероятно, что получится. Идите за частью молота (**Mallet head**), по пути к нему успокойте несколько пауков, а затем и трех greater doppleangers, охраняющих нужную комнату. Помимо части молота в шкафу (естественно, с ловушками) в шкафах предыдущей комнаты найдется свиток с Cloudkill и Monster Summoning III. Шагайте к гномам и в бочке рядом с ними (**Barrel**) найдите рукоятку молота, mallet handle. В другой бочке обнаружите воровские зелья, деньги и свитки защиты.

Ступайте к кузнице (**Anvil**), где щелчком на ней восстановите молот из двух его частей. По пути загляните в сундуки в промежуточных комнатах: там стрелы, дарты, свиток Hold Person и напитки. Не забудьте посмотреть в чан и бочку в комнате с кузницей! Помимо всякой мелочевки там лежит Plate mail +3 (AC0) – очень хорошая броня!

Шагайте по коридору к гонгу (**Gong**). Щелкните на нем, и если вы уже собрали молот, то выполните часть квеста – разбудите гнома Fear. Теперь шагайте в мини-библиотеку (**books**), где прочтите все четыре книжки про похождения Дарлага. В комнате напротив заработает магический памятник Дарлага. Задание гнома Pride выполнено. Идите в комнату с виноградом (**Grapes**), по дороге разберитесь со скелетами-воинами и слизняками Mustard jelly. У каждого из них по +1 мечу, но у вас должно быть уже оружие получше. Открыв сундук и забрав виноград (осторожно, ловушка с Dire charm!), обыщите шкаф рядом: там свитки с заклятиями Feeblemind и Confusion. В этой же комнате стоит запертый сундук (**Chest**), ключ (odd-looking key) к которому найдете в куче (**Pile**), что в соседней комнате на севере под охраной скелета-воина.

В сундуке будет механическая деталь (Switch for Engine) и свиток с заклинанием Chaos.



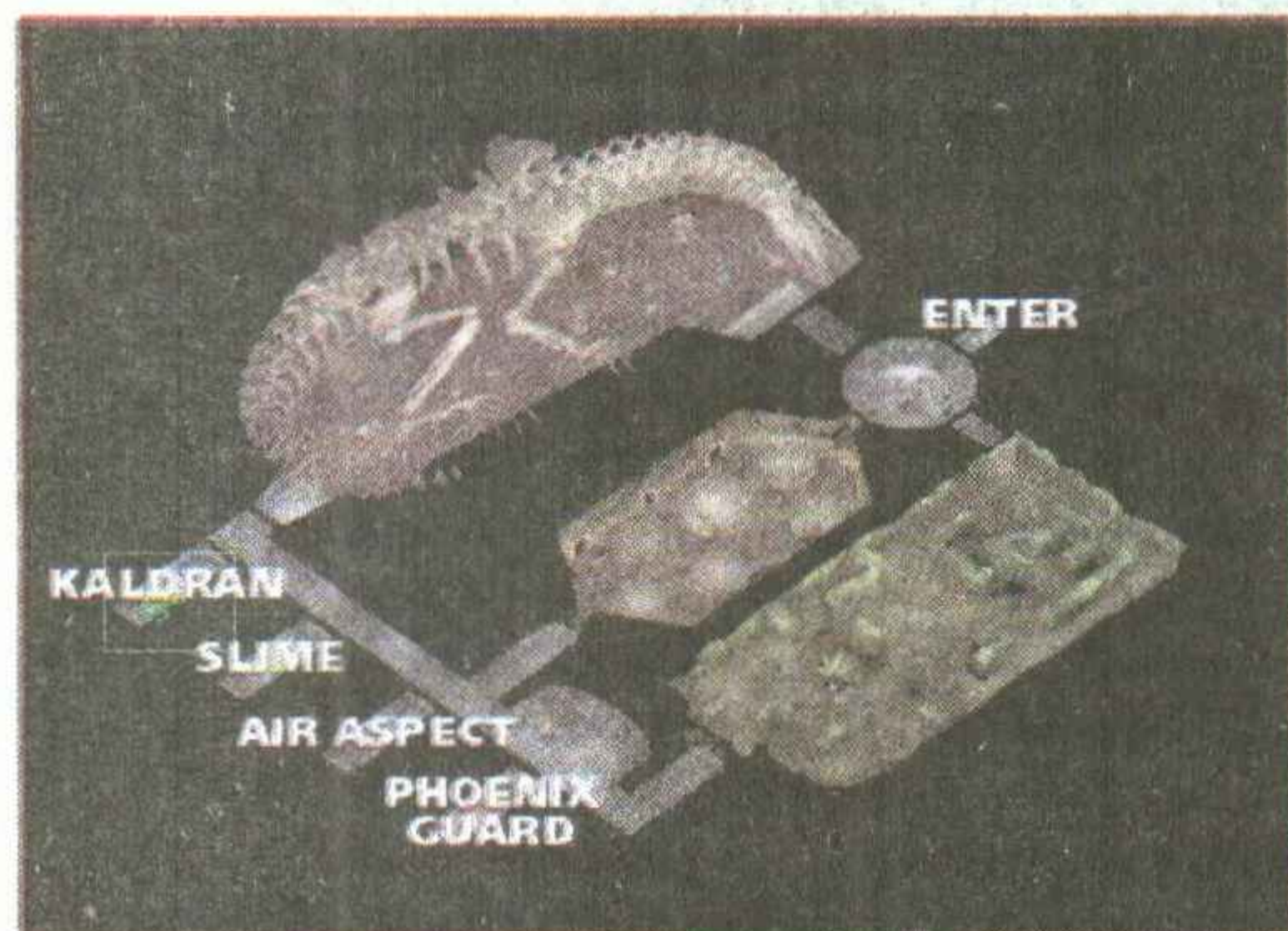
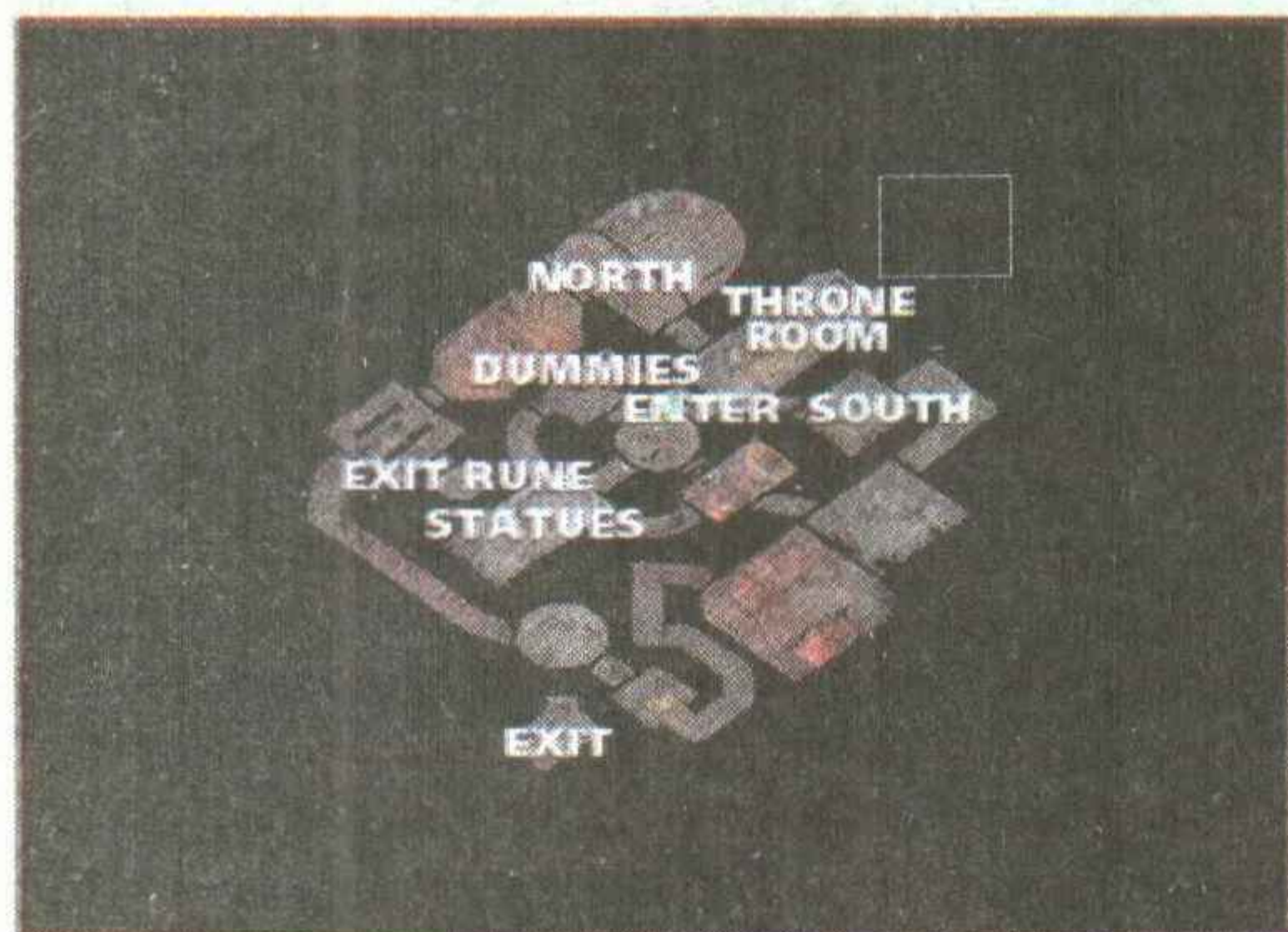
В той же куче (pile) лежат примерно две тысячи монет, +1 малый щит, стрелы и драгоценный голубой камень (Glittering Beljuril Gemstone), который очень нужен гному Avarice. Если пойдете в комнату в юго-восточном углу, то нарветесь на битву с големами и со скелетами-воинами, а полезного ничего не обнаружите. Лучше идите к механизму (**Engine**), щелкните на него, чтобы тот заработал, и шагайте к машине по изготовлению вина (**Wine press**). Кликните на ней, чтобы получить бутылку вина. Это вино нужно четвертому, последнему гному по имени Love. Поочередно поговорите с Avarice, Fear и Pride (по 2 000 очков опыта за каждый разговор), сохранитесь, используйте на отряд усиливающие и ускоряющие заклинания. Окружите Love бойцами, затем можете вызвать пару отрядов монстров у дру-



гих гномов. Уф-ф! Теперь говорите с Love (4 000 очков опыта) и тут же атакуйте его, как только он станет враждебным. Ни в коем случае не дайте Love «очаровать» ваших героев, быстро его ликвидируйте. После этого отвлекитесь на гнома Pride, который усилил свою атаку с помощью магии, а затем на расплывчатый Fear. Avarice подойдет самым последним. Получите за Love 3 000 очков опыта, а за остальных – по 800. Обыщите тело Love, чтобы достать охранный камень. Щелкните на дверь колодца и спускайтесь вниз.

### ВТОРОЙ ЭТАЖ

Пройдите вперед в зал с коврами (**Statues**) и используйте северную статую. Откроется дверь, через которую вы сможете войти в комнату на юге. Возьмите все три охранных камня из ящиков и убейте greater doppledanger. Теперь открылась дверь в комнату с куклами (**Dummies**); залезьте в каждую из них, найдете там несколько полезных предметов, в том числе свиток с Oiluke's Resilient Sphere и Champion's Strength.



Положите в каждую куклу по одному охранным камню соответствующего цвета, а затем ударьте по всем трем куклам. Появится еще один Изменяющий форму, любящий пускать заклинание Stinking Cloud.

Открылась дверь в тронный зал (**Throne room**), где вы найдете шлем Kiel's Helm, поднимающий мораль героя. Как только вы его возьмете, появятся три greater doppledanger – Изменяющих форму. Не дайте заманить себя в их Cloudkill и убейте их. Теперь перед вами открыты две двери: на север (**North**) и юг (**South**). Можно выбрать любой путь, но я советую идти именно на север.

Подберите чашу Дарлага, она немного лечит героя, но заставляет его быть чрезмерно пугливым. В этой комнате с чашей расположено огромное количество ловушек! Или потихоньку убирайте их вором, или найдите их и аккуратно обойдите вдоль стенок. В следующей комнате найдите ловушки, спрятанные «внутри» трех статуй; если это не может сделать вор, то примените клирическое заклинание. Обезвредьте ловушки в статуях и в кувшине: из него заберите охранный камень телепортации. Телепортируйте с помощью руны на полу вашу группу на следующую руну и обезвредьте еще три ловушки внутри трех каменных статуй.

В следующем помещении опять обезвредьте ловушки и найдите фальшивую стену, открывающую комнатку со статуей (**Exit rune**), внутри которой найдете охранный камень. Быстро схватите его самым быстроногим персонажем, чтобы не мучиться в облаке Cloudkill. Теперь шагайте по длинному коридору с нежитью в зал с лестницей (false exit). Не наступайте на лестницу, иначе получите Stinking Cloud и компанию из трех скелетов-воинов. Найдите фальшивую стену на юге, открыв ее (только при наличии охранный камень из статуи), обнаружите настоящий выход (**Exit**). Однако еще не все дела сделаны. На востоке от лестницы стоят четыре зачарованных гнома, охраняющих могилу сына Durlag'a, Киела.

Если вы попытаетесь открыть сундук у подножья его могилы, то получите выстрел Hold Person и будете окружены атакующими гномами. Советую самому напасть на гномов, начав с ближайшего к лестнице. Остальным трем загородите путь двумя вашими бойцами в коридоре. Когда уничтожите противников (2 000 очков опыта за каждого), осмотрите спокойно сундук: найдете палицу Киела (+3 к атаке, проклятая – «берсерк») и его же маленький щит (+1 к показателю Dexterity пер-

сонажа). Если гномы оказались слишком круты для ваших бойцов, то можно послать мага открыть сундук, на паузе схватить вещи и тут же телепортировать его к партии с помощью Dimension Door. А затем просто перевести героев на следующий уровень.

Не описанной оказалась часть уровня, которую нужно преодолеть, если вы из тронной комнаты пойдете на юг. Нужно будет пройти две комнаты с ловушками, после вы попадете в помещение с лавой и двумя мостами. Выбирайте маленький, так как большой плотно заминирован. Затем шагайте по длинному коридору – найдете гробницу Киела. Оттуда можно сходить за охранным знаком из статуи... и переходить на третий этаж подземелья.

### ТРЕТИЙ ЭТАЖ

Перед вами комната с огнеметным устройством. Оно выплевывает пламя ровно с такой периодичностью, чтобы можно было по одному герою провести всю партию в одну из трех комнат. Если же не успеваете проскочить, то примените заклинание Haste, чтобы удвоить скорость персонажей. Советую вначале бежать в «зеленую» комнату на юго-востоке. Там живут Greater ghouls, но в небольших количествах. Шагайте дальше на юг, обнаружите статую. Про то, что она защищена ловушкой, говорить не нужно, вы и так максимально осторожны и всегда пускаете вора с Find Traps вперед. В статуе же лежат свитки с заклинаниями Domination и Hold Monster плюс Bala's Axe – секира, при попадании по врагу выстреливающая в него заклятым Miscalc Magic (80 % неудачного использования магии). Дальше на юг, к приметной пальме, у которой найдете парочку Ashirukuru – созданий, обожающих невидимость и удары в спину. Как только заметите, что вас атакует такой монстр, быстро применяйте Invisibility Purge (у клирика) или Detect Invisibility (у мага) и в том момент, когда Ashirukuru «появится», парой точных ударов покончите с ним (2 000 очков опыта). Иначе удар в спину под 30 единиц урона вам гарантирован.

Далее выходите в коридор с четырьмя дверями на юге. Не советую ходить в эти двери, пока не обследуете остальную часть уровня. Итак, коридор абсолютно лишен каких-либо ловушек (кроме той, что у каменных изваяний). Пройдите по нему



вперед и заходите в зал в центре этажа. Желательно разведать его невидимым вором, чтобы приметить скелетов-лучников. Дальше дело техники: маг выучивает максимум огненных шаров и кидает их издали на площадки с нежитью. Тактика беспроблемная, только опасайтесь ловушек со Stinking Cloud: их несколько штук на переходах между площадками. Соберите кислотные стрелы и магические +2 и выбирайтесь обратно в коридор.

Видите на карте огромный скелет? Вам туда. Встречайте трех Greater wyvern, легко убиваемых поодиночке, если натравить на них пару бойцов (примерно 90 жизней, 5 000 очков за каждую). Странный скелет предложит помощь каменных изваяний, но лучше с ними не связываться – потом они на вас нападут, а с драконами вы должны справиться самостоятельно. Теперь приступайте к зачистке четырех комнат с представителями разных стихий. Вначале посетите полярного медведя Kaldran и четырех снежных волков (Kaldran). Следующая мишень – Fission Slime (Slime). Жизней у этого слизняка не так уж много, около семидесяти, но он способен к «отпочкованию» подобных себе слизняков. Поэтому действовать надо хитро: атаковать не оружием, а огненными заклинаниями (fireball, fire arrow), которые, убивая слизняка, не позволят ему размножиться (2 000 очков опыта). Следующая дверь (Air Aspect) ведет к представителям воздушной стихии. Атакуйте Air Aspect (примерно 60 жизней, отравляет ядом, 450 очков опыта), кинув в темноту огненный шар. Дракоша вылетит, вы его добьете и встретите трех Invisible Stalker. Никто не мешает вам тоже предварительно обработать этих красавцев метким попаданием огненным шаром. Остался последний враг (Phoenix Guard) – огненный phoenix guard. Он убивается достаточно легко, хоть и хорошо дерется. Убив, не радуйтесь, а ждите его возрождения. Монстр очень хорошо поддается «очарованию», чем вам и советую воспользоваться. Убейте «очарованного» противника одним героем и ждите после его смерти огненной волны. Пройдите вперед и «очаруйте» еще одну огненную лучницу. Как разделаетесь с ней, ждите телепортации на шахматную доску, если вы уже разделались с врагами в предыдущих трех «стихийных» комнатах.

### ШАХМАТЫ

Оказались на шахматной доске? Не медлите, кидайте на середину поля Cloudkill и вызывайте скелетов. Другие пусть кинут в темноту огненные шары из огненного посоха или с помощью Oil of Detonation. Вскоре побегут пешки-гномы, но до вас вряд ли кто-нибудь доберется. Киньте еще огненные шары и новый Cloudkill, а также вызывайте дополнительные силы скелетов. Ваша задача – задержать нежитью основные силы противника, чтобы их было убивающее облако. Как только монстры Bishop и Knight будут уничтожены (2 000 очков опыта), ждите в гости «королевского рыцаря» King, который, скорее всего, успеет добежать до команды. Атакуйте его бойцами, с одним королем они справятся.

Собирайте вещи, с тела королевы возьмите свитки, а обыск тела короля принесет двуручный меч +3. Выходите в дверь в северной стене.

### ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАЖ

Прямо рядом с лестницей (Enter), по которой вы попали на этот этаж, стоит призрак Дарлага (Durlag) – на этот раз настоящий. Поболтайте с ним и шагайте к первой руне в комнате с кузницей (Anvil rune). Вы пройдете мимо второго «настоящего» призрака (Islanne). Уложите в кузнице пару местных helmed horror (50 жизней, 2 000 очков опыта) и, обезвредив очередную ловушку, доставайте охранный камень – bone wardstone. Отправляйтесь в комнату с рунным ковром (question 1) на юге, телепортируйтесь магом через рунный ковер, примените заклинание knock на обоих сундуках и, включив Mirror Image, доставайте 5 000 монет, пращу +3, кожаные доспехи +3, облегченный щит +3 и палицу +2. Щелкните теперь на кровати в углу, когда курсор примет форму «применения магии». Вас перебросят в круглую комнату, и каменная статуя задаст первый вопрос. Начинается он так: «My father roamed as...», а вы должны выбрать первый ответ со словами «It began with you...». Вас телепортирует к призраку Дарлага в центр уровня.

Шагайте в комнату с машиной (Machine), там щелкните на ней, и ваш охранный знак заставит ее заработать. Переходите на юг, в комнату с пауками и эттеркапами (question 2). Перебейте их, но будьте аккуратны – местный Astral Phase Spider (4 000 очков опыта) достаточ-

но силен и любит атаковать ваших магов, телепортировавшись им за спину. Подойдите к статуе справа от центрального колодца, она задаст несколько вопросов. Вопросы будут касаться родословной великого гнома, причем вопросы могут различаться. Ответы: мать Durlag'a – Islanne, сын – Kiel, прозвище отца героя – ThunderAxe, прозвище самого Durlag'a – Trollkiller. После трех правильных ответов вас снова перебросят в комнату с вопросами. Вопрос: «Where is my pain...», третий ответ с последовательностью слов «west, south, east, north». Опять вас перенесут обратно к призраку, откуда вы пойдете на поиски второй руны. Ее заграбастала нежить Grae (Compass rune), обитающая в зеленых пещерах. Сами пещеры довольно интересны и полны сюрпризов. В них почти нет ловушек, но в некоторых местах пол затоплен противной зеленкой, стоять в которой не сове-



тую, если не хотите постоянно терять по одной жизни. Залезайте в тайники-альковы с зеленкой, что развешаны по стенам, и обыскивайте грибные полянки. Враги в пещерах представлены Greater Ghouls и Crypt Crawlers, тварями не очень опасными, но способными «заморозить» ваших героев. Чтобы противостоять «заморозкам», берите в руки меч Spider's Bane и применяйте магию Freedom. Итак, убив нежить Grae (5 000 очков опыта), заберите его охранный камень и идите в восточную часть пещер, где за фальшивой стеной обнаружится ход к тронной комнате, то есть к третьей комнате с вопросами (question 3). В первой же комнате по ходу движения залезьте в сундук, там лежит меч +1, Tongue of Flame. Совершенно уникальное оружие: +1 против всех, +2 против регенерирующих созданий, +3 против любящих холод монстров и +4 против нежити. Из этого же сун-



дука возьмите крутой посох (+9 к урону, но ограниченное количество использований). В тронной комнате возьмите из кучи 13 тысяч золотых и кинжал SoulTaker из ящика в углу (примечание: в некоторых версиях он будет у рыцаря Смерти – Deathknight). Щелкните на трон, и перенесетесь в уже знакомое помещение с каменными статуями. Вопрос: «...Answer where blame has fallen». Ответ третий, со словами «...you are to blame». Все! Вас вернут к призраку. Поговорите и соглашайтесь помочь. Шагайте к призраку Islanne и откройте дверь в комнату на востоке (**to Death Knight**). Поговорите с девушкой, выпитесь и по лестнице поднимайтесь в гости к боссу башни – рыцарю Смерти.

### БИТВА С РЫЦАРЕМ СМЕРТИ

Попав в его скромное жилище, не торопитесь бежать вперед, а лучше наложите на отряд усиливающую и ускоряющую магию. Я предлагаю действовать вором и воином, а магов и клириков использовать в качестве подмоги – все время кидать в противника все известные им атакующие заклинания.



Итак, дайте воину ботинки скорости, примените на него магию сопротивления огню (Resist Fire) и дайте соответствующее «остужающее» кольцо. Желательно еще использовать на вояку свиток защиты от нежити. Рекомендуются также положить в слоты воина пару напитков скорости (oil of speed). Теперь переведите вора в скрытный режим. Пустите вора и воина вперед и поговорите с противником. Заводите вора рыцарю за спину, пока воин бежит на него. Первым делом рыцарь Смерти кинет заклинание Dispell Magic, но вы уже успеете нанести ему пару ударов. Глотайте воином напиток скорости и снова атакуйте рыцаря. В этот момент вор уже должен добраться до спины рыцаря и мечом +1 (Tongue of Flame) нанести ему удар в

спину. Урон от такого подлого приема будет огромным, но вы не радуйтесь раньше времени. Рыцарь выживет, проведет атаку своим мечом и кинет огненный шар. Вор должен успеть отскочить и постараться уже перейти в скрытный режим!

Воин еще должен держаться и ждать, пока вор нанесет второй удар в спину. Если все пройдет гладко, его хватит, чтобы добить босса (15 000 очков опыта, 120 жизней). Теперь поговорите с пареньком и убедите его бежать из башни как можно скорее. Хинт: если забить рыцаря никак не удастся, можно напасть на него быстроногим героем, а затем бегать по круглому балкону – рыцарь станет игнорировать других героев, которые будут его потихонечку расстреливать. Возвращайтесь с победой на четвертой этаж и пообщайтесь с призраком Islanne, которая перенесет отряд на свежий воздух, прямо рядом со входом в башню. Кстати, помимо описанного есть еще альтернативный вариант действий. Переведите вора в скрытный режим, подбегите к рыцарю и разбейте зеркало рядом с ним. Глотните напиток невидимости и встречайте зеркальных монстров. Отражение рыцаря Смерти сцепится с ним самим и убьет его, а другие твари бросятся на отряд. Опасайтесь великанов-отражений и двух Greater doppledanger – они опасны.

### ПОСЛЕСЛОВИЕ

Башня освобождена от ее проклятья, тайна острова оборотней также решена, но осталось уладить еще одну маленькую проблему. Как только вы вернетесь в Ulgoth's Beard, чтобы известить всех о победе над рыцарем Смерти, вы подвергнетесь атаке злобных культистов. Они потребуют кинжал SoulTaker, который получают, даже если вы откажетесь его давать. Начнется драка, сначала выступят маги и убийцы, затем с запада подтянутся лучники и рядовые бойцы. Отвлеките их вызванными тварями, пока разбираетесь с первым отрядом врагов.

После битвы зайдите к маме спасенного в башне парня, у нее получите полтысячи монет. А парень опять убежал на поиски приключений... Загляните в таверну к гному, поручившему найти кинжал, и расскажите ему о культистах. Отдохните и шагайте к странному дому (**Pentagram house**). Видите бойца у входа? Если заведете разговор и нагруд-

бите, то к нему на помощь подтянутся еще человек шесть. Лучше избегайте разговора и киньте на охранника «очаровывающую» магию вроде Dominate. Затем прикажите ему отойти и уберите куда-нибудь подальше. Внутри дома вас уже ждут. Быстро примените магию обнаружения невидимок, чтобы найти спрятавшихся воров (ха, хоть избежите подлых ударов в спину). Наплодите тварей и уничтожьте сначала магов, а затем рядовых бойцов. Израненных героев вовремя выводите на свежий воздух – избежите лишних смертей. Сохранитесь, дайте героям отдохнуть и примените на воина свиток с защитой от магии. Желательно также использовать всю доступную защитную и усиливающую магию на всех других персонажах.

Спускайтесь вниз, в подвал с пентаграммой. Жрица будет разговаривать, но все беседы неизбежно приведут к драке. Быстро атакуйте жрицу и ее подручных, пока воин бежит на демона. Вору будет полезно пострелять взрывными стрелами в дальних рядовых бойцов, чтобы они не отвлекали от главного противника. Демон постарается применить магию Vampiric Touch, а также обратить героя в нежить. Однако защита от магии и сброски воина должны гарантировать тщетность его усилий. Уничтожив жрицу и вражеских бойцов, помогите остальными членами группы атаковать босса. Получайте свои законные 16 тысяч очков опыта и возвращайтесь в таверну, к гному. Коротышка очень обрадуется, подарит молот +1 (+4 против гигантов) и соберется в обратный путь, к себе в горы. Вы же идите в гости к еще не уничтоженному Sarevok'у, который стал чуть-чуть (даже меньше чем чуть-чуть) сильнее. Заодно получите новую «финальную» сохраненную игру, чтобы использовать ее в грядущих дополнениях.

На этом ваши приключения в дополнении Tales of the Sword Coast закончатся, герои засядут в таверну, а все мы будем ждать новых приключений в следующем дополнении и (в отдаленном будущем) в Baldur's Gate II. Наверное, он будет происходить в городе Amn, а третья часть – в знаменитой своими бехолдерами столице Waterdeep. Вот тогда вслед за Drizzt'ом придет черед Volo и Elminster'a...

**Кирилл Шитарев**



# LAMENTATION SWORD

Разработчик:  
Издатель:  
Выход:  
Требования:  
Жанр:

Trigger Soft Korea  
Lomax Software  
март 1999 г.  
P-90, 16 МБ  
RPG+аркада

Один из самых оригинальных и, к сожалению, наименее «раскрученных» проектов

Графика:  
Звук:

Играбельность:



Игра разработана малоизвестной корейской компанией, и во всем неигроглифическом Интернет можно найти лишь пару сайтов, рассказывающих о ней. Тем не менее, Lamentation Sword – крайне увлекательная, тщательно проработанная игра, отвечающая всем современным требованиям.

К сожалению, в настоящее время к играм перестали относиться как к тому, во что играют. Чтобы получить высокие отзывы в прессе, игра должна обладать рядом внешних качеств, не имеющих, в сущности, никакого отношения к играбельности. В первую очередь это бренд-нейм – игра от Джона Ромеро или ролевик, в точности повторяющий правила AD&D. Далее – широкая рекламная кампания. Игру непременно надо ждать, прыгать на стульях и переспрашивать друг у друга: когда же, когда? И, наконец, игра должна обещать то, чего не было нигде и никогда. Нечто новое, удивительное и никогда не реализуемое на самом деле. Давно ушли в прошлое те времена, когда в игры играли потому, что было интересно, а не оттого, что все журналы выставляют высшие баллы.

За игрой «Меч Элегии» не стоит никакого известного имени. Ее не только не ждали, про нее мало кто знал в нашей стране до тех пор, пока она не вышла. Но ведь и с Wet – The Sexual Empire произошла такая же история. «Меч Элегии» не грозит совершить революцию в жанре, но играем мы отнюдь не ради революций. Вспомним, как восторгались все «глубиной сюжета», заложенного в Unreal. А потом поняли, что никакого особого сюжета там нет. Все радовались обилию тактических возможностей Dark Reign, но когда накал рекламных слоганов прошел, стало очевидно, что эти возможности никем не используются.

«Меч Элегии» хорош сам по себе. В него просто интересно играть. И это все. Перечислим основные достоинства игры. Начнем с самого игрового процесса, а именно – с его

динамики. События разворачиваются стремительно. Ваши герои передвигаются по карте очень быстро. Нет необходимости в долгом, медлительном «облизывании» карты. Вы сможете пробежать ее в рекордно короткие сроки, если справитесь с монстрами. Неторопливость многих RPG после «Меча» наводит на сон.

Дизайн уровней. Нарисовать пейзаж и создать игровой уровень – совершенно разные вещи. Подчас игра красива, но однообразна, одни и те же деревья и лужайки. В «Мече» исследовать уровни интересно, потому что они созданы для игры, а не для любования.

Теперь о монстрах. Любое чудовище в «Мече» – яркое, крупное, оно имеет запоминающуюся индивидуальность. Они не однотипны, очень много разновидностей – ведьмы, богомолы, скелеты. Окончательно зачистить карты нельзя, это не «Аллоды». В «Мече» респон доброжелателен к игроку. Хочешь сражаться – давай. Нет – проходи мимо. Никто тебе слова не скажет, разве что будут злобно трусить следом. Не хочешь в пятисотый раз гонять одних и тех же скелетов под одними и теми же кустиками? Хочешь вперед, дальше? «Меч» позволяет это сделать.

Никакого сна! Система лечебной магии и самовосстанавливающихся астральных очков очень удобна. Здесь, возможно, имеет место влияние наших «Аллодов». Но самое главное, чем понравился «Меч», – это поединки. Увы, в настоящее время мы стали свидетелями кризиса сражений в ролевых играх. Несмотря на то, что сам жанр расцветает, играть в него становится все скучнее. Имеется три типа сражений, которые интересно проводить в ролевых играх. Во-первых, тактические походы, как в «Тени над Ривой». Во-вторых, быстрые аркадные (такие, как в «Мече»). Третий, самый интересный, это рукопашная система «Древних свитков», когда ты сам возвращаешь мечом вместо того, чтобы тупо бить по клавише. Это интерес-



но, так как принимаешь участие в битве. Вовлечение в битву делает «Меч Элегии» захватывающим.

Баланс между силами игрока и противника можно назвать идеальным. Первые уровни вы проходите быстро, не успеваете даже удивиться. И только когда основательно «въедете» в игру, начинаются сложности. Сперва небольшие, потом ситуация накаляется. И вот уже без обильного запаса колбочек лучше никуда не выходить. Что касается инвентаря, конечно, «Меч Элегии» не достигает великолепия Battle-spire, но и не настолько прост, как многие современные RPG. Предметы красивы. Экипировка ими вашего героя не только полезна для прохождения, но и интересна. Самое великолепное – это анимация. Ходят герои, правда, кривовато – общая беда всех ролевых игр (кроме Fallout'a). Стоит персонажам остановиться, так они тут же оказываются в роли мистера Пиквика, который, решив боксировать, встал в позу человека, разбитого параличом. Но как только герои «Меча» вступают в рукопашную схватку, вы тут же понимаете – ради этого и стоит играть. Мне, например, это ностальгически напомнило второй Warcraft.

«Меч» не станет откровением. Ему не будут посвящать статьи, им не станут восхищаться потомки. Скорее, пройдет пара месяцев, и о нем забудут, забудут раз и навсегда. К сожалению, это обычная участь



подобных проектов. Конечно, игра не без недостатков, однако так хочется иногда просто не обращать на них внимания. Безусловно, можно скатиться до банальности и начать распекавать его графику за отсутствие реалистичности, процесс за аркадность, а сюжет за отсутствие глобальной идеи. Можно, наоборот, посвятить «Мечу» отдельную статью, где подробно проанализировать, как он воплотил в себе все лучшие наработки жанра ролевых игр. Только стоит ли? Он захватывает, и вы уже не можете остановиться. Не ждите, что он окажется чем-то революционным или изменит ваши представления о жанре. Однако если вы – настоящий поклонник ролевых игр и достоинства самой игры для вас важнее, чем рекламная шумиха, то откладывайте все и отправляйтесь в Западную деревню. Там вас уже ждут, чтобы рассказать легенду о великом борце с дьяволами, который много лет назад ушел отсюда на восток...



## ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Как правило, монстры нападают все на одного из ваших героев. Старайтесь, чтобы им оказался наиболее защищенный и обладающий большим количеством хит-пойнтов персонаж.

Важно, чтобы все персонажи одновременно атаковали одного монстра. Обратите внимание, что в данной игре сделать это особенно сложно. Приключенцы с большой охотой начинают атаковать ближайшую для себя мишень, и оторвать их чрезвычайно сложно.

Подобное обстоятельство создает дополнительные сложности, когда необходимо довести героев до точки перехода, например, телепортера, не говоря уже о входе в Пещеру Драконов. Один-два благополучно переправятся в новый район, ос-

тальные (пока вы на них не смотрите) могут ввязаться в драку и бесславно погибнуть.

Вы не можете передавать предметы персонажам, находящимся в другом регионе. Тем не менее, в рамках одного региона делать это можно на больших расстояниях.

Можно выбирать последовательно каждого из персонажей нажатием клавиш **Z**, **X** и **C**, а также всех вместе клавишей **V**.

Цифры в правом верхнем углу экрана – календарик. Вертящийся глобус показывает, сколько времени осталось до конца дня. (Это, конечно, не совет, но очень интересно смотреть, как он вертится, когда поймешь, что он означает.)

Выбрав использование предметов (**U**), вы получаете слот для быстрых предметов. Обратите внимание, что в нем располагаются также заклинания, имея с предметами равные права. Настоятельно рекомендуется выработать единую систему расположения предметов и заклинаний для всех героев с тем, чтобы запомнить горячие клавиши (**1 – 0**) для каждого спелла, колбочки или орба. Остальные предметы и заклинания находятся в инвентаре. Но нельзя передавать друг другу заклинания, как это делается с предметами.

Обучение заклинаниям – процесс долгий, в отличие от большинства ролевых игр, где это происходит моментально. Вы можете обучить им героя у любой ведьмы (кроме, разумеется, ведьмы из Каменной деревни после того, как вы ее убьете). Выберите персонаж, который специализируется на науке, и наблюдайте, как в правой части строки информации идет обратный отсчет.

Единственное заклинание, необходимое с самого начала, – лечение. По умолчанию им владеет китайская принцесса. Однако ее запас маны скоро закончится. Обучайте медицине и двоих других.

Средний персонаж (тот, что с деревянной коробкой на спине) – самый слабый. Его постоянно убивают, обучается он медленнее других.

В начале игры вам очень долго не будут необходимы колбочки. Не разбрасывайтесь ими. Самыми полезными, бесспорно, являются те, что восстанавливают здоровье. Пригодятся артефакты на уменьшение повреждений и увеличение силы удара. Заметьте, что защитные potions отнимают магическую энер-

гию. В игре представлены также снадобья, восстанавливающие одновременно и астральные, и жизненные очки. Однако они не всегда экономичны, так как обычно требуется восстановить либо одно, либо другое.

Не пытайтесь воспользоваться быстрыми предметами в бою! У вас три персонажа, и вы просто не успеете. Для лечения входите в режим инвентаря (**I**) и скармливайте героям колбочки, потом сражайтесь дальше. Это единственный способ остаться в живых. К сожалению, вы не можете вызывать из инвентаря заклинания, равно как и пользоваться атакующими артефактами. Но, что гораздо важнее, в то время, когда вы полезли в инвентарь, игра ставится на паузу.

Атакующие заклинания не представляются особенно эффективными. Правда, можно пострелять орбами в особенно сильных или многочисленных врагов.

Сперва вы сталкиваетесь только с монстрами, которые ведут контактный бой. Когда вам встретится иное существо с дистанционным оружием, меняйте тактику радикально. Проблема в том, что такие чудовища быстро улепетывают от персонажа, вооруженного мечом. Дело закончится тем, что вы станете бегать за монстром по всей карте, а в хвосте за вами будут тащиться все остальные монстры, собранные по карте.

Стреляющих врагов уничтожайте луками – довольно долго менять лук на меч (или наоборот) для каждого персонажа, но скоро привыкнете. В то же время вы не можете пользоваться исключительно луками. Во-первых, лучник не носит щита по понятной причине. Во-вторых, убойная сила лука, как правило, меньше, чем меча.

Ваши предметы будут часто ломаться. Для каждого из них тоже существует своя система исправности, аналогичная хит-пойнтам. Чрезвычайно удобно в данной игре то, что вам нет необходимости через каждые пять-десять минут проверять все предметы на прочность. Если тот предмет, которым экипирован персонаж, скоро рассыплется, его изображение появится у правой границы игрового экрана. Если вы положите предмет в инвентарь, он исчезнет из индикатора сломанных предметов. Хотя, конечно, от этого не станет исправным.



Подчас первый персонаж партии может приобрести в лавке те предметы, которые недоступны остальным.

Ведьма является чрезвычайно опасным врагом. Во-первых, она применяет направленные файерболлы, во-вторых, атакует электричеством, причем это заклинание охватывает сразу всех трех героев и отнимает очень много хит-пойнтов. Уничтожайте эту женщину в костюме доярки в первую очередь. Ее легко убить из лука. Мест респона ведьм избегайте и старайтесь никогда в них не попадать.

Монстры в игре постоянно респонятся. Вы можете использовать это в своих целях, например, для получения бесконечных денег и опыта. Так, в одном из первых локейшенов – на Желтой реке – по центру на севере находится место респона демонов. Справиться с ними несложно: станьте вокруг этого места, и ваши герои быстро поднимутся в уровень. Продолжать до бесконечности нет смысла. Но такое обучение на данном этапе очень полезно.

Во время ведения разговора игра не ставится на паузу. Вначале этого не замечаешь, но потом, начиная с попытки открыть двери в Пещеру дракона, становится скверно. Старец, появившийся поблизости, очень велеречив и не замечает, что ваших героев лупят ведьмы. В течение разговора вы тоже не можете подлечиться. Воспользуйтесь подсказкой: старец отошлет вас к кузнецу из Каменной деревни, который должен сделать взрывчатку. Только таким путем можно открыть ворота в Пещеру. Теперь, зная, суть сообщения, быстро прощелкайте разговор, не пытаясь читать текст. Даже таким путем сложно не угробить одного-двух героев во время беседы.

Ландшафт игры честно обсчитывается как трехмерный. Не пытайтесь стрелять из лука через преграды наподобие лесков или гряд камней. Также бесполезно пытаться снизу достать монстра, занявшего господствующую высоту. Заметьте, ваши герои об этом не догадываются и могут радостно стрелять в никуда, думая, что попадают в монстра. Позаботьтесь вывести их на удобную позицию для стрельбы.

Используя заклинание лечения, убедитесь, что все персонажи находятся рядом, иначе подлечится только тот, кто оказался около волшебника.

Большинство телепортеров в игре не функционируют. Для их включения вам понадобится бриллиант. Его просто достать, убивая всех монстров подряд и забирая их имущество. Если два телепортера стоят рядом, одновременно включайте оба. Для пользования телепортером необходимо, чтобы он был включен с обоих концов. Это правило, однако, действует только для парных телепортеров. Горы духов – Узкая пещера – Пещера духов соединены тройным телепортером. Выйдя из одного и войдя снова, вы попадаете уже в третий телепортер, а не обратно, не в первый.

Для того чтобы получить доступ к Узкой пещере и Пещере духов, вам необходимо взять задание у торговца в Восточной деревне. Он откроет вам заклинание, с помощью которого можно активизировать фонтан-телепортер в этой же деревне. Вам необходимо найти перья Феникса, забрав их у ведьмы, живущей в Узкой пещере. Опознать ее просто, так как она прозрачна, в отличие от других колдуний. Награду вы можете получить либо деньгами, либо товарами. Ингредиент для приготовления динамита вы возьмете у этого же купца. Если вы не хотите возиться с ведьмой и перьями Феникса, можете взять у него ингредиент, не выполняя квеста. Он даст его бесплатно. Как распределять очки, полученные при повышении уровня? Помните, что вам необходимо повысить силу до показателя 60. Это очень важно.

В деревне Богомоллов вы встретите учителя, который будет готов посвятить вас в особый воинский ранг, если вы отвечаете определенным требованиям. Это будет 16-й уровень и 60-й показатель силы. Впрочем, если вы экипированы предметами, повышающими силу, это тоже будет считаться. Как правило, к приходу в деревню Мантисов герои не успевают достичь необходимого уровня. Поэтому вернитесь на локейшен назад, на берег Мантисов. Там на западе расположена излучина, за которой респонятся монстры с саблями. Станьте на противоположной стороне излучины и расстреливайте монстров из луков. Данная операция не потребует от вас никаких усилий – персонажи делают все сами. Вам необходимо только следить за тем, чтобы луки не выходили из строя. Время от времени возвращайтесь в деревню, чтобы

починить оружие. Этот процесс даст не только необходимый опыт, но и много денег.

На юго-западе Равнины тигров вы встретите чародея. NPC довольно редко встречается за пределами деревень, и их появление всегда связано с неприятностями для вас. Маг окажется настроен доброжелательно. Он стоит как раз около развилки, ведущей на берег Мантисов. Волшебник расскажет, что там вам предстоит столкнуться с большими опасностями, и предложит свою помощь.

За довольно крупную сумму он обратит для вас в камень вашего противника. Разговаривать с ним лучше всего китайской принцессе, поскольку для женщины существует значительная скидка. Действительно, на берегу Мантисов на пару секунд ближайшие монстры будут обращены в камень. На самом деле это не даст вам никакого преимущества – во-первых, чудовища тут же придут в себя, во-вторых, к этому времени вы без труда с ними справитесь. Вернитесь и поговорите с колдуном, посетовав на низкое качество услуг. Важно, чтобы переговоры вел тот же персонаж, что и заказывал обращение в камень. Сюрприз! Окажется, что чародей – это ужасный демон, которому поручено вас убить. Уничтожьте демона, и тогда получите хороший меч (но не самый лучший в игре).

Квест с излечением дочери в Восточной деревне доступен только для первого персонажа из партии. Остальные лишь присутствуют при этом. Далее вас попросят научить вежливости чародея из деревни Мантисов.

Когда герой под давлением боевых товарищей бросит свою невесту, местный лавочник откажется продавать ему товары. Будущая теща даст вам хорошую броню, но, если вы поговорите с ней снова, уже после расторжения помолвки, вещишки придется вернуть.

Староста из Западной деревни поручит вам навестить своего брата, живущего в деревне Мантисов, и забрать у него обещанные подарки к празднику. Не ищите, что там появится новый NPC, как бывает обычно при выполнении подобных квестов в других RPG. Брат старосты – это местный лавочник. Он и украсит вас рогами.

Денис Чекалов



# SILVER: THE EPIC ADVENTURE

Красивая приключенческая игра для тех, кто спокойно относится к аркадным играм с линейным сюжетом

Разработчик:

Издатель:

Выход:

Требования:

Жанр:

Infogrames

Infogrames

апрель 1999 г.

P-166, 32 Мб

adventure/RPG

Графика:

Звук:

Играбельность:

★★★★★★★★

★★★★★★★★

★★★★★★★★



Silver – это игра, созданная британскими разработчиками, которая представляет собой двухмерное приключение с видом от третьего лица. Ее интерфейс напоминает собой приставочные аркады: герой перебегает с одного экрана на другой, отличающийся от предыдущего декорациями и ракурсом наблюдения за главным героем. Простота этой игры, на мой взгляд, и есть ее главное достоинство: любой человек, даже тот, кто мало знаком с компьютерными играми, сможет легко разобраться с ее правилами и скоротать часок-другой за красочным приключением в волшебной стране. Сюжет Silver, как и всяких героических эпосов, является одним из эпизодов в извечном противостоянии сил добра и зла. Злобный и могущественный колдун Silver (Сильвер) всерьез задумался о мировом господстве, которого он сможет достичь, если соединится со своим покровителем – темным богом Апокалипсисом. Но для выполнения этой задачи Сильверу необходимо провести самый крупный и самый кровавый ритуал за всю историю существования магии: разом собрать и слить воедино кровь всех молодых женщин, проживающих в огромной провинции под названием Jarrah. И вот приспешники Сильвера вышли на охоту. Но, как этого требуют законы жанра, они совершают большую ошибку – похищают жену молодого воина по имени David (Дэвид), кото-

рый клянется разыскать свою любимую и жестоко отомстить негодяю-Сильверу. Сам виновник окопался в неприступной крепости, проникнуть в которую обычному человеку не представляется никакой возможности. Даже если он и ухитрится пробраться на ее территорию, победить Сильвера, могущественнейшего колдуна, ему просто не под силу. Однако не стоит отчаиваться: есть один способ, который потребует от вас мужества и стойкости, а также упорства в достижении своей цели. Он заключается в... но не будем забегать вперед и позволим событиям развиваться по порядку.

## ВСТУПЛЕНИЕ

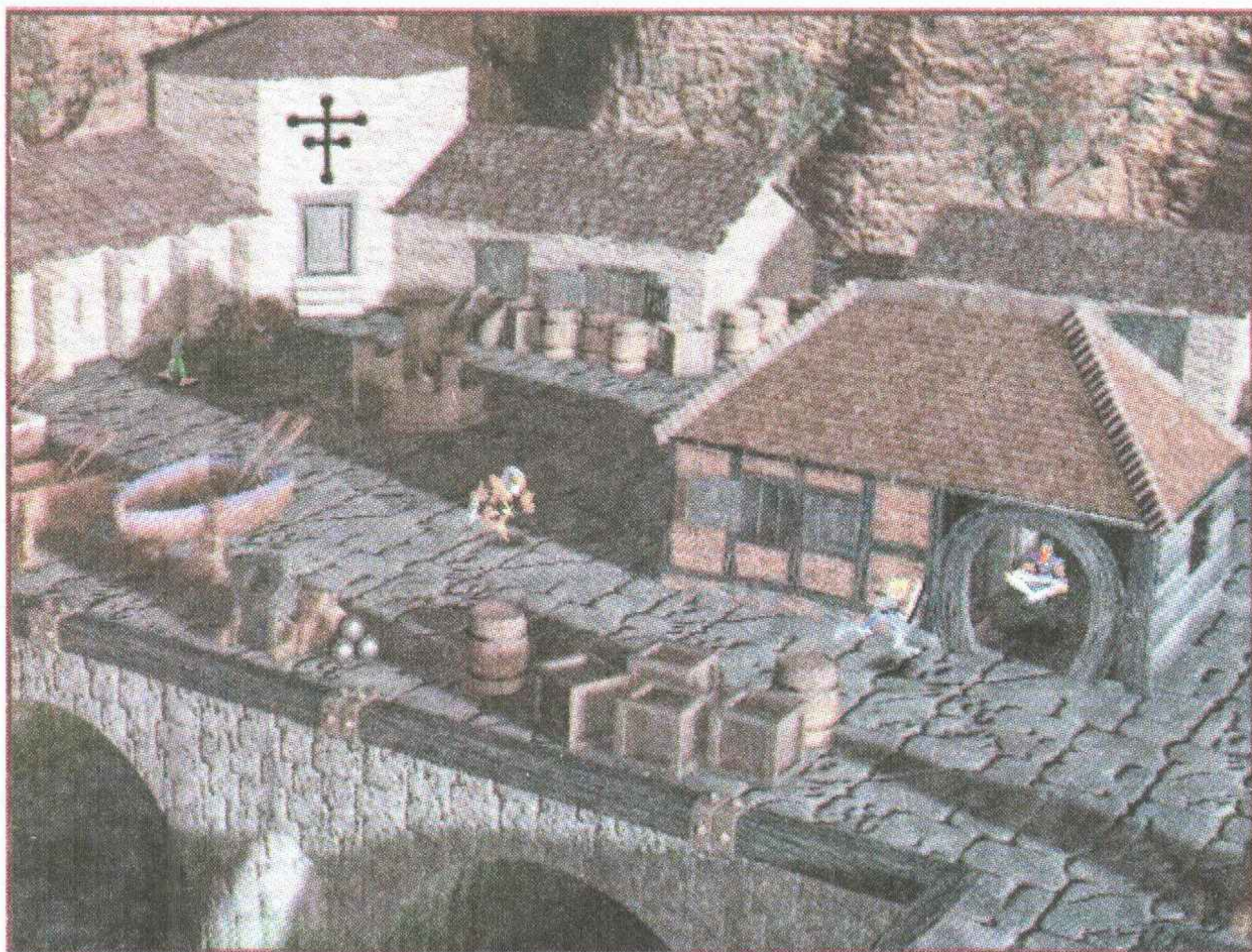
Игра начинается с небольшой сценки, в которой вы увидите, как один из лучших военачальников Сильвера – Fuge – исполняет его приказ: собрать всех женщин в крепости колдуна под предлогом выбора невесты для своего хозяина. После этого картина изменится, и вы познакомитесь с главным героем игры – Дэвидом, который, совершенно ничего не подозревая, возвращает-

ся домой... Во дворе его ждет девушка, готовый преподать ему несколько уроков искусства обращения с оружием. Вам придется зайти в хижину и подняться на второй этаж, там в сундуке хранится ваше снаряжение: короткий меч и небольшой круглый щит.

Теперь давайте ненадолго прервемся, чтобы ознакомиться с управлением и интерфейсом игры. Клавиши **1**, **2** и **3** отвечают за выбор персонажа из вашей команды. Если вы хотите действовать всеми персонажами сразу, нажмите ~ (клавиша в левом верхнем углу клавиатуры). Щелкая **левой кнопкой** мыши на область на экране, вы заставляете выбранного героя прогуляться до этого места. Двойной щелчок мыши ускоряет этот процесс, и выбранный герой бежит к месту назначения. Если вы хотите перейти на другой экран, подведите курсор мыши к области перехода (обычно это туннель, дорога, дверь или какой-нибудь лаз), пока он не сменится на изображение дверного проема, и щелкните **левой кнопкой** мыши. Самый простой и удобный способ путешествий







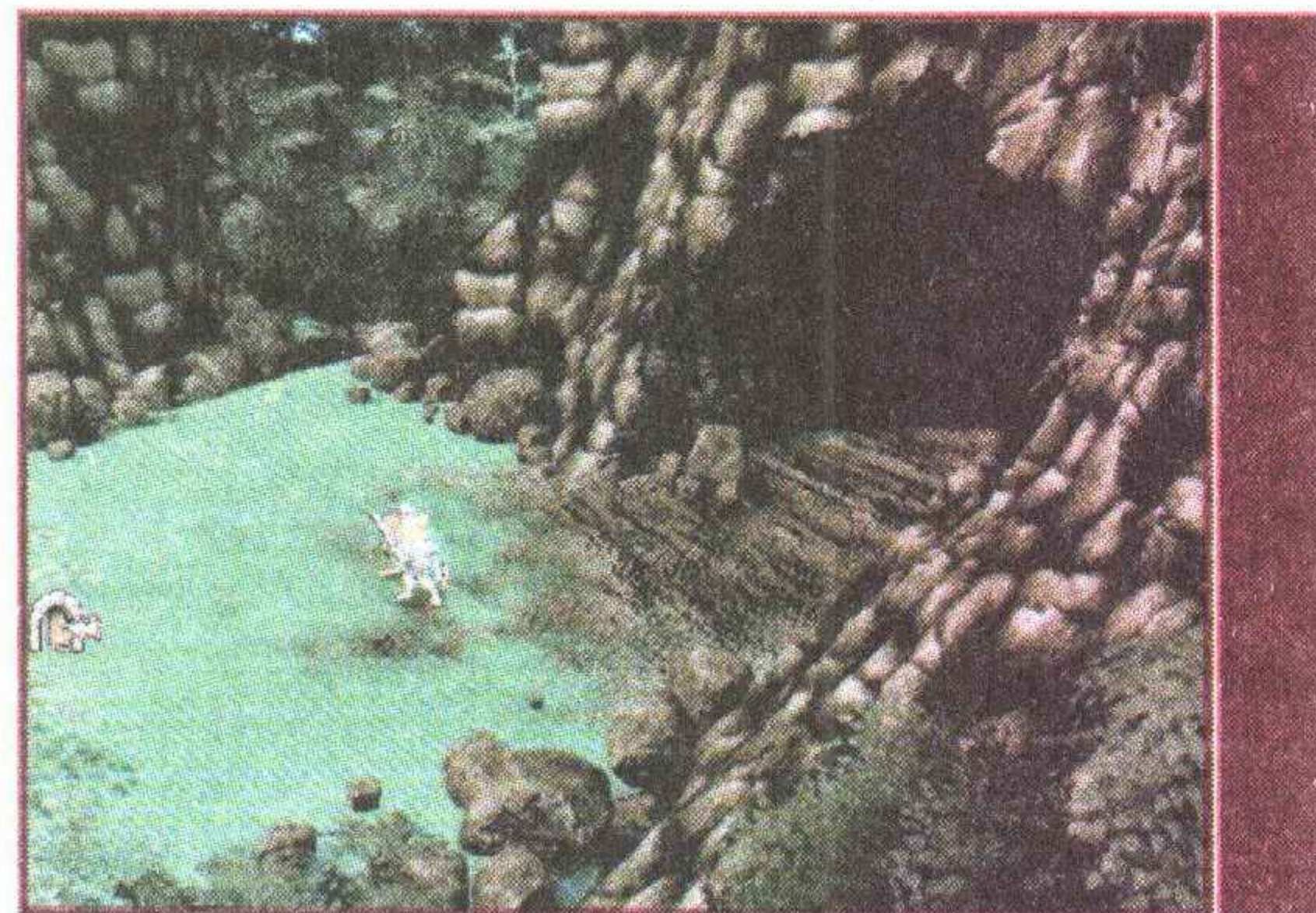
в игре появится лишь спустя некоторое время – вам торжественно вручат карту мира, при помощи которой вы сможете мгновенно перенестись в любой район, в котором хоть раз бывали прежде. Карта активизируется клавишей **М**. В течение всей игры вам очень часто придется пользоваться снаряжением, туда отправляются все вещи, которые вы покупаете или находите. Щелчок **правой кнопкой** мыши вызывает на экран меню снаряжения.

В центре этого меню изображена физиономия выбранного персонажа, под которым указано число, отражающее состояние его здоровья, а также число магических очков, находящихся в распоряжении этого человека. Снаряжение содержит восемь отделений, я перечислю их, двигаясь по часовой стрелке. В самом верхнем отделении хранятся все ваши съестные припасы: яблоки, пироги, мясные и прочие деликатесы. Все они нужны для восстановления здоровья ваших бойцов. Каждое блюдо способно восстановить от 20 до 200 единиц здоровья. Второе отделение с изображением пентаграммы отвечает за магические заклинания. Восемь доступных вам заклинаний соответствуют восьми магическим сферам, которые вам предстоит раздобыть в ходе игры. На первом этапе у вас нет ни одной такой сферы, поэтому про заклинания можно пока забыть, но только на время. Следующее отделение посвящено оружию: это рогатки, луки, метательные ножи и топоры и даже

бумеранги. Для некоторых из них (бумеранг, рогатка) не требуется никаких боеприпасов, а для всех остальных необходимы запасные стрелы, ножи и топоры. Все это можно приобрести у торговца на рынке или найти по дороге. Следующее отделение в вашем снаряжении представляет магическое вооружение. Здесь хранятся мечи, кольца и амулеты, которые могут оказать существенную помощь в сражении. К сожалению, все они имеют ограниченное время действия, по прошествии которого им нужно «подзарядиться», чтобы восстановить свои способности. Волшебные вещи также будут попадаться вам по дороге. В отделении, которое находится в самом низу, содержится сразу несколько более мелких отделений: информационное, где можно посмотреть суммарную статистику по всем вашим персонажам и их снаряжению; магическое – здесь хранятся восемь видов магических напитков, каждый из которых обладает полезным в бою эффектом; в третьем отделении хранятся неиспользованные ключи от дверей и сундуков, которые вы нашли во время своих приключений. Следующее отделение с изображением щита хранит в себе восемь видов щитов, оказывающих неоценимую помощь в битве. Предпоследнее отделение – это склад оружия, которое представлено в игре мечами, молотами, булавами и секирами. В последнем отделении под таинственными буквами «SP» значатся различные фехтовальные приемчи-

ки, которые очень и очень пригодятся вам в сражении. Единственный их недостаток – большое время «перезарядки», которое нарастает с ростом сложности каждого приема.

Но вернемся к игре. Зайдите внутрь дома и поднимитесь на второй этаж. В сундуке, как я уже говорил, лежит щит и меч Дэвида. Это



самое простое оружие в игре. Возьмите в одну руку щит, а в другую меч. Для этого щелкните **правой кнопкой** мыши, чтобы вызвать меню снаряжения, зайдите в отделение для оружия и вновь щелкните, теперь уже **левой кнопкой** мыши, на появившемся там коротком мече. Точно так же поступите и со щитом. Теперь спускайтесь на первый этаж и, подобрав лежащее неподалеку яблоко, выходите на улицу. Здесь вас ждет дедушка, который научит Дэвида обращаться с оружием.

Первое движение, которое вам предстоит выучить, – это прямой рубящий удар. Самый простой и наименее эффективный прием. Нажмите и держите **Ctrl**, а одновременно с этим один раз щелкните **левой кнопкой** мыши. Второе движение – более сложное. Это прямой выпад. Он требует больше всего времени и имеет малую площадь поражения. Но зато это самый смертоносный прием, который наносит максимум повреждений сопернику. Нажмите **Ctrl** и, удерживая эту клавишу, нажмите **левую кнопку** мыши. Удерживая и клавишу, и кнопку, сделайте короткое движение мышкой снизу вверх. Вот это и есть прямой выпад. Чтобы закончить урок, вам нужно повторять за дедушкой все приемы, которые он вам показывает. Следующий прием – рубящий удар вправо. Проводится так же, как и прямой выпад, только двигать мышку нужно слева направо, а не снизу вверх. После этого почтенный старец продемонстрирует вам рубящий



удар влево – здесь мышь нужно двигать справа налево. Следующий прием очень распространен в битве типа «стенка на стенку»: он имеет самую большую площадь поражения. Это рубящий удар с разворотом: зажмите **Ctrl** и **левую кнопку** мыши, после чего резко проведите мышью сверху вниз. Следующее движение, которое Дэвиду необходимо будет выучить, – это отскок. Нажмите **Ctrl** и щелкните **правой кнопкой** мыши. Это очень удобный способ избежать выпада противника в бою один на один. Если Дэвид держит в левой руке щит, то вместо отскока он прикроется щитом. Щит отразит любую атаку, проведенную спереди. К сожалению, все щиты имеют свойство изнашиваться с ростом числа отбитых атак, поэтому служат они недолго. В самый разгар тренировки к домику Дэвида подойдет громада Fuge со своими солдатами и уведет жену



нашего героя. Дэвид вместе со своим дедушкой побегут догонять похитителей, но тут дорогу им преградят несколько имперских солдат. В этом месте вас ждет первая вооруженная стычка, в которой можно опробовать все движения, о которых вам рассказывал дедушка. После боя осмотрите внимательно место действия и поднимите все, что осталось от противника. Это может быть продовольствие, оружие, щиты и прочие вещи, место которым отнюдь не на земле, а в вашем снаряжении. Перебив всех солдат, бегите в ту сторону, куда увели жену Дэвида. Вы перейдете на следующий экран, где увидите удирающего Fuge. Дорогу вам вновь преградят несколько его солдат. Чтобы попасть на следующий экран, вам нужно всех их уничтожить. Выберите себе противника и аккуратно отработайте на нем все изученные приемы. В гущу сражения старайтесь не ввязываться, пусть за вас работает дедушка. Все равно он на

этом этапе игры практически неуязвим. В общем, деритесь по необходимости. Во время боя в левом верхнем углу появляется изображение ваших героев (дед Дэвида к ним не относится), указывающее их состояние: верхняя полоска показывает здоровье персонажа (зеленый цвет – здоров, желтый цвет – ранен, красный цвет – смертельно ранен), средняя полоска – число магических очков персонажа, а самая нижняя полоска – состояние его щита. Как только отвоюете этот экран, спешите на юг, в ту сторону, куда скрылся похититель. Вы окажетесь в порту. К причалу пришвартован галеон, на который садится Fuge со своими охранниками. Но у вас на пути вновь оказывается отряд вражеских солдат, которых вам придется завалить, прежде чем вы сможете добраться до трапа корабля. Еще пара трупов, и вот вы уже возле причала. Но уже слишком поздно: корабль с пленниками на полном ходу идет в открытое море. Теперь придется узнать, куда он направляется, чтобы освободить жену Дэвида и остальных пленниц. К счастью, возле причала вам встретятся старик со старухой, которые поведают вам не только о своем горе, но и о том, что в лесах Heaven'a жители города, все, кто может держать в руках оружие, разбили лагерь и собирают силы для партизанской войны против диктаторского режима императора Сильвера.

Ступайте назад, на следующем экране с характерным звуком появится джентльмен, который зычным голосом заявит, что он историк и желает записать в свою книгу все ваши приключения.

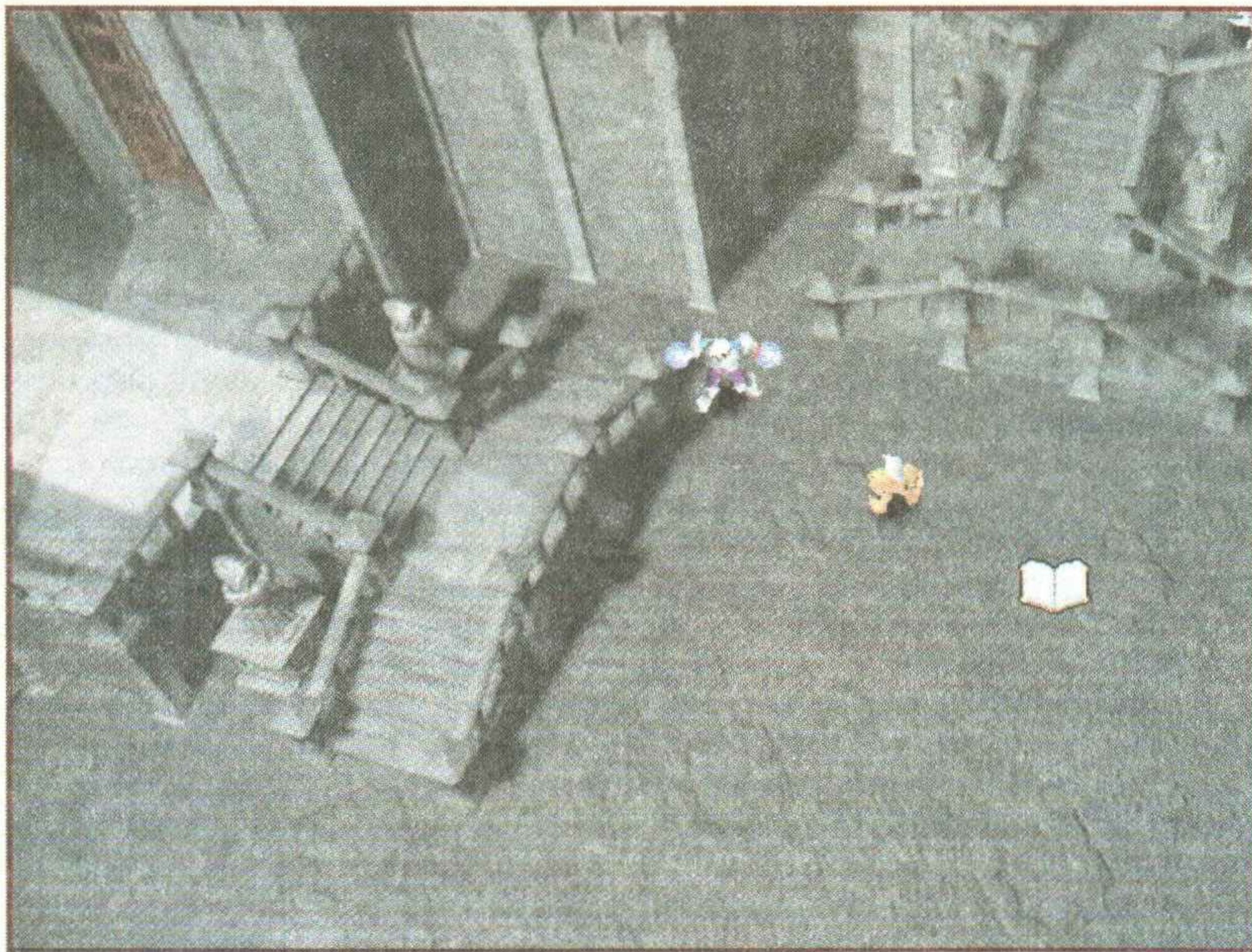
Таким образом, в этой игре вы сможете сохраниться. Каждый раз придется ждать появления историка. Это не очень удобно, но зато прибавляет интерес игровому процессу. Запишитесь и отправляйтесь к городским воротам. Дорога к дому будет временно недоступна: сначала нужно посетить лагерь повстанцев. Дорога к нему ведет через город под арку. Возле арки вас поджидают несколько солдат, справиться с которыми вам ничего не стоит. Соберите все трофеи и шагайте дальше. Вы окажетесь на рыночной площади перед казармами. По обе стороны дороги стоит парочка торговцев, у которых вы можете купить провиант и запас для оружия. Тот, что торгует продуктами, появится сразу, а его коллега с боеприпасами будет до-

ступен чуть позже, когда по сюжету у вас будет хоть какое-нибудь стрелковое оружие. К этому времени в вашем распоряжении будет около 50 монет. Лучше всего их потратить на еду и закупить побольше дорогих продуктов – сыра и хлеба. Продолжайте двигаться на восток, пока перед вами не окажется большая арка, означающая вход в Heaven. Сквозь нее может пройти лишь человек с чистыми помыслами, поэтому следующих за вами злодеев она не пропустит. Скорее бегите под арку, поскольку за вами снаряжена погоня и солдаты будут все прибывать и прибывать, а перебить всех вам не удастся. Когда окажетесь в безопасности, ступайте на северо-восток, к месту, где расположен лагерь повстанцев. На поляне сверните на запад. Вы попадете на экран, где познакомитесь с караулом повстанцев, а потом и с их предводителем – человеком по имени Duke.

## АДСКИЕ РАЗБОРКИ В БИБЛИОТЕКЕ

Лидер повстанцев расскажет Дэвиду о том, что неподалеку от лагеря есть старая библиотека, на крыше которой размещен телескоп. С его помощью можно проследить, куда направляется корабль с пленниками. В лагере поговорите со всеми, с кем только можно. Помимо интересной информации два бойца продемонстрируют вам первый из тех фехтовальных «приемчиков», о которых я говорил ранее. Чтобы использовать в бою этот прием, сделайте так: щелкните на его изображении, потом нажмите **Ctrl** и **левую кнопку** мыши. Удерживайте их нажатыми в течение секунды, и Дэвид с успехом выполнит указанный маневр. Все эти «приемчики» отличаются от обычных атак тем, что покрывают большую площадь и наносят повышенный ущерб противнику (иногда даже превышающий нормальный в 5–10 раз). Перед тем как покинуть лагерь, подберите факел возле костра и отправляйтесь назад, к поляне, изображенной на рисунке. Попробуйте войти в пещеру, сквозь которую можно попасть в заброшенную библиотеку. Страшный рев не позволит вам туда зайти. Поэтому зажгите факел (просто щелкните на нем) и повторите попытку. К большому облегчению, этот звук производил не супермонстр, а всего лишь маленький мальчик, игравший на рог. Как только он удалится, рядом с





вами появится историк и предложит вам сохранить игру. Сохраняйтесь и ступайте сквозь западный выход из пещеры ко входу в гигантскую библиотеку, перед которым крутятся несколько адских созданий. Видимо, здесь не все в порядке и обитателям библиотеки требуется ваша помощь. Войдите внутрь и уничтожьте всех врагов. Спасенный профессор подтвердит слова лидера повстанцев о существовании телескопа, вот только есть одна проблема... Местный ученый-некромант открыл портал в другое измерение и, похоже, не в состоянии его закрыть. Этот портал открыл дорогу большому количеству злобных маленьких существ, с которыми вы недавно сражались. И пока они населяют здание библиотеки, ученые не могут помочь вам наладить телескоп. Так что придется вам отыскать какой-нибудь способ перекрыть ворота между измерениями и уничтожить всех тварей, успевших проникнуть в этот мир. Но сначала нужно найти некроманта. Через крайнюю левую дверь поднимайтесь на следующий этаж библиотеки. Уничтожьте всех чертенят в следующем помещении и спускайтесь вниз. Очередной экран встретит вас десятком все тех же маленьких тварей. Справиться с ними крайне легко: один взмах меча уничтожает сразу нескольких. Когда все чертенята будут мертвы, проходите под большой аркой в следующую комнату.

Там вас встретит еще одна толпа тех красных маленьких оборванцев.

Поскорее расшугайте ее и подберите рогатку, оставшуюся после боя. Она поможет вам уничтожить засевшего на книжном шкафу «снайпера». Ученый чертенок, читающий книгу в дальнем углу комнаты, ничего путного вам сказать не сможет, но и не мешает двигаться дальше. Поэтому не обращайтесь на него внимания и поднимайтесь по лестнице, ведущей на следующий экран. В коридоре вы обнаружите сундучок, набитый крайне полезными вещами. Подберите все, что плохо лежит, и шагайте дальше. На лестнице придется расправиться с несколькими летающими созданиями, и дорога вновь будет свободна. Зайдя в большой зал с книжными стеллажами по стенам, идите в южную дверь и освободите еще одного ученого. Первым делом сосредоточьте все силы на уничтожении чертенка, раздетого, как клоун, потому что он постоянно призывает на помощь все новых и новых своих собратьев. После этого возвращайтесь назад и идите в восточную дверь, ведущую из этого зала. Продолжайте двигаться дальше, уничтожая выходцев из преисподней. Если противник находится вне досягаемости вашего меча, используйте рогатку. По пути вам встретятся еще два сундука и один историк.

После этого вы войдете в просторную залу, где желтая бестия, удиравшая от вас все это время, предложит сделку: вы пощадите его, а он в благодарность покажет свое «тайное сокровище». Перебейте всех его приятелей, а потом следуй-

те за ним под лестницу. В конце концов выяснится, что эта желтая бестия вас обманула, поэтому придется возвращаться ни с чем (сундук с провиантом, который вы нашли по дороге, разумеется, не в счет) обратно в ту большую залу. Преследуемый вами чертенок выпьет магическое зелье, которое по праву должно быть вашим, и превратится в **очень большого и очень злобного**. Убивать его придется лично вам, потому что дедуля быстренько ретируется на лестницу. Этот чертенок очень способен: он может пребольно стрелять какой-то зеленой гадостью, махать огромной дубиной и даже немного колдовать. Сражаясь с ним, постоянно посматривайте на шкалу, указывающую на состояние здоровья Дэвида. Несколько яблок или две корочки хлеба помогут вам легко уничтожить этого гиганта. Покончив с ним, поднимайтесь наверх и переходите на следующий экран. Там вас встретит некромант-экспериментатор, который поставит перед вами еще одну задачу: вам предстоит запустить бойлерную, которая снабжает энергией телескоп. Но сначала необходимо закрыть портал, который охраняется злобным демоном. Ученый отведет вас к пещере, в которой живет этот демон, и даже снабдит кое-каким инвентарем, но сам помогать вам не станет. Придется рассчитывать только на свои силы. Поднимайтесь наверх и откройте сундук – в нем лежит ледяной меч, который вам очень пригодится, но только чуточку позже. После этого следуйте за ученым в открытый телепорт. К тому времени, когда Дэвид спустится на первый этаж библиотеки, туда войдет Fuge с двумя своими солдатами. Он пришел закончить то, чего не удалось сделать его слугам там, в порту. Дед Дэвида выйдет с ним на поединок и почти тут же погибнет. У вас будет выбор: уйти вме-





сте с некромантом через волшебную дверь или попытаться отомстить за смерть деда. Если вы выберете второе, то Дэвида и его деда будут разделять всего-навсего два быстрых взмаха меча. Поэтому выбирайте бегство, потому что ваше время еще не пришло. Оказавшись на следующем экране, ступайте в восточную дверь и подберите магический эликсир. Возвращайтесь обратно и идите сквозь западную дверь во двор. Уничтожьте всех чертенят и входите в восточную дверь. Идите, пока не доберетесь до тупика, где стоит сундук с пропитанием. Вновь посетите сад и запишитесь у появившегося историка. После этого можете с легким сердцем идти сквозь западную дверь. Дверной проем в восточной стороне этого большого помещения приведет вас как раз к лифту, который вмиг доставит вас во владения демона, охраняющего портал. Площадка лифта расположена в правом верхнем углу экрана.



Спустившись вниз, зайдите в бойлерную и переговорите с ее работником. Он даст вам серебряный ключ и скажет, что согласен запустить бойлер, если вы разберетесь со всеми выходцами из преисподней, заселившими пещеры. На следующем экране вам придется спуститься по очень узкой лестнице вниз, по дороге сражаясь с земляными големами. Эти ребята довольно крепкие, здоровья они вам попортят много. Чтобы максимально облегчить себе эту задачу, вооружитесь ледяным мечом и отстреливайте этих созданий на расстоянии. Ледяным мечом можно махать так же, как и обычным, но настоящая его сила заключается в стрельбе сосульками на расстоянии. За раз он может выпустить четыре или пять сосулек, но после этого он будет несколько минут перезаряжаться, поэтому придется подождать. В общем, спускайтесь вниз,

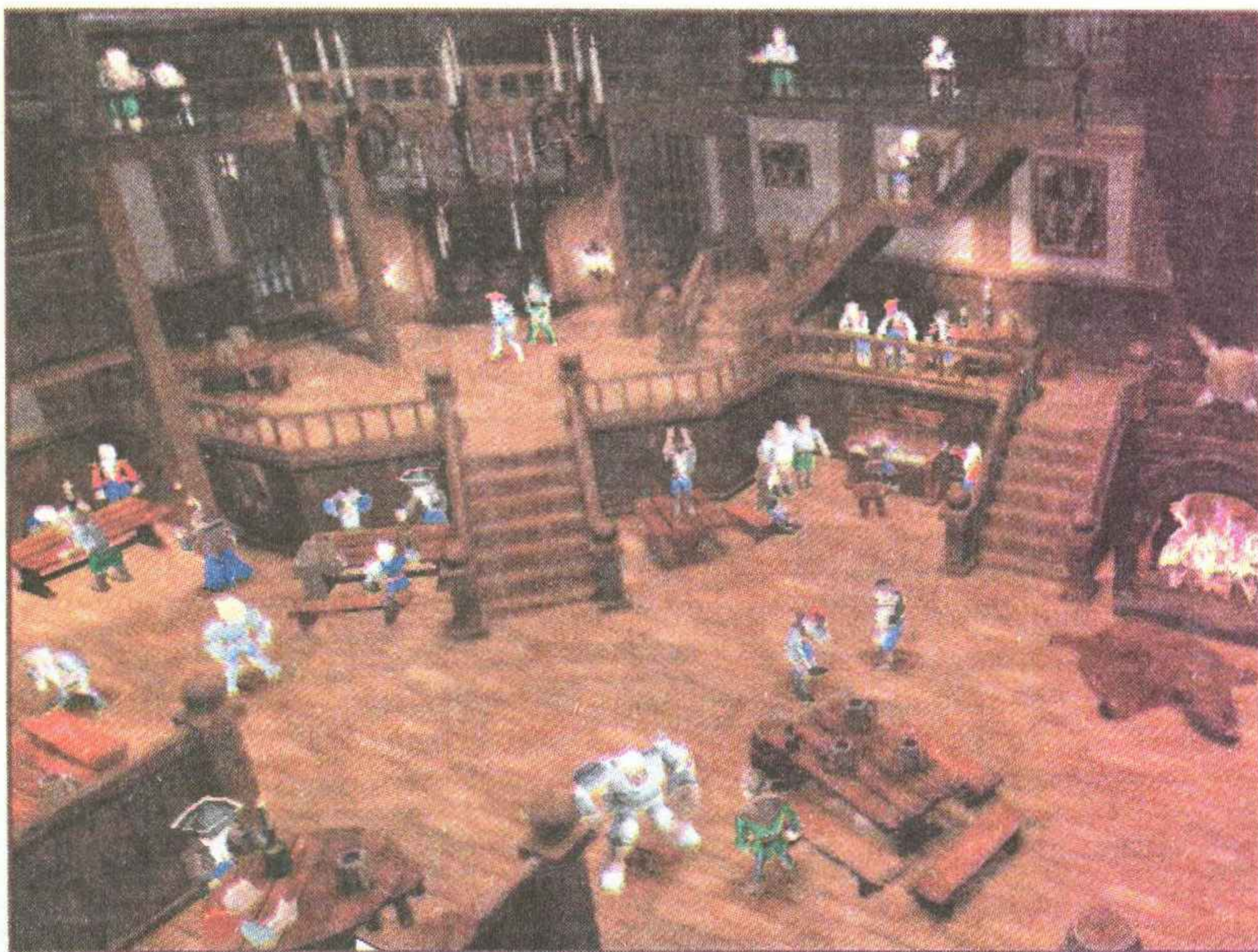
все время следя за здоровьем Дэвида, и ныряйте в небольшой лаз, расположенный на самом дне пещеры. Маленький пятачок, куда вы попадете, будет переполнен земляными големами, среди которых будет носиться маленькая невидимая бестия и призывать все новых и новых противников на борьбу с вами. Ледяной меч против големов гораздо эффективнее, нежели обычный короткий меч, поэтому имеет смысл драться именно им. Когда все ваши противники будут мертвы, заходите в правую дверь и навестите алхимика. В его комнате есть запертая дверь, за нею лежит chaos potion – бутылка с взрывоопасной жидкостью, которую можно использовать как гранату. Серебряный ключ, полученный вами от работника бойлерной, откроет вам эту дверь. После этого возвращайтесь назад и проходите в крайний левый проход. За ним находится длинная лестница, охраняемая големами. Отстреливайте их из ледяного меча, делая небольшие перерывы для его перезарядки. На следующем экране вас ждет очередная лестница с големами. У самого основания лестницы вы обнаружите небольшой лаз, ведущий в логово демона, охраняющего портал. Но перед заходом туда запишитесь у историка и восстановите свое здоровье до максимума. Убить демона непросто, единственная возможность с ним справиться – стрелять из ледяного меча, прячась за валуном на время перезарядки. Постарайтесь стрелять в те моменты, когда демон собирает

энергию для очередного заклинания, именно в этом случае он наиболее уязвим для ваших атак. Кроме этого, вам постоянно придется отбиваться от нескончаемых слуг этого монстра. Во время битвы постоянно поглядывайте на индикатор здоровья демона и своего персонажа. При помощи яблок и морковок старайтесь поддерживать здоровье Дэвида на уровне около 50–60, чтобы избежать неприятных неожиданностей – обидно будет погибнуть под самый конец боя из-за простой беспечности!

Пяток удачных попаданий, и демону конец. После этого вы сможете подняться на вершину библиотеки и настроить телескоп. Посмотрите в него, и выяснится, что галион с пленниками на борту полным ходом направляется к провинции под названием Rain – это большой город, полностью контролируемый солдатами Сильвера.

## НОЧНАЯ ВЫЛАЗКА В RAIN

После битвы с демоном Дэвид достиг второго уровня опыта, все его характеристики (сила удара, здоровье и число магических очков) немного подросли, так что теперь он будет чувствовать себя в бою более комфортно. Итак, после небольшого совещания в лагере повстанцев принято решение атаковать Rain, чтобы не позволить имперским войскам захватить новых пленников. Все атакующие разбиваются на группы по два человека и начинают прочесы-





вать улицы города. В паре с Дэвидом пойдет девушка-лучник по имени Sekune. Она очень хорошо стреляет из лука и довольно сносно владеет мечом. Тем не менее стрелы нужно экономить, поэтому вооружите ее обычным мечом – на лук переходить можно только в крайних случаях. За городскими воротами, возле которых вы вскоре окажетесь, вас поджидают два охранника. Убейте их и подберите длинный меч. Этот меч в полтора раза эффективнее короткого. Теперь у вас есть два нормальных меча – один для Sekune, а второй для Дэвида. Запишитесь у историка и ступайте дальше. На следующем экране на вас нападут сразу три противника. Во время боя вы можете управлять действиями только одного героя. В этот момент вторым персонажем будет управлять компьютер. Надо сказать, что это у него получается из рук вон плохо, поэтому имеет смысл во время хорошей драки управлять лучшим из своих персонажей – он угробит больше народу и получит меньше повреждений, чем если бы им управлял компьютер.

Вы оказались на перекрестке трех дорог, выберите правую и продолжайте путь. На этом экране перебейте всех солдат, подберите оставшиеся после них припасы и шагайте дальше по правой дороге. Здесь вы встретитесь с парой здоровенных кошек, используйте щит и поскорее постарайтесь от них избавиться, поскольку это самые сильные на данный момент противники. Через пару экранов вы набредете на второй перекресток. Поворачивайте налево, и вы выйдете еще на один перекресток. Здесь выберите восточную дорогу, и уже на следующем экране вы встретитесь со своими друзьями-повстанцами. К сожалению, галион выполнил свою миссию и покинул Rain незадолго до вашего прихода. Теперь Дэвиду и его друзьям ничего не остается, как только вернуться обратно в Heaven. По дороге слуга алхимика Buzuki просит вас пройти вместе с ним к храму, посвященному древнему оракулу. По словам алхимика, оракул – могущественное существо божественной природы – после долгих лет забвения готовится вновь появиться в храме, и вам нужно спешить, чтобы успеть задать ему интересующие Дэвида и его товарищей вопросы. Оракул сообщил друзьям, что злой колдун Сильвер готовится к воссоединению с темным

богом Apocalypse, после чего его могущество поднимется до невообразимых высот и он сможет безраздельно править этим миром. Однако существует способ уничтожить Сильвера при помощи восьми магических сфер, оставленных в наследство этому миру древнейшей цивилизацией. К сожалению, эти сферы разбросаны по всей стране и тщательно охраняются. Первая сфера – сфера огня – находится в жилище старого отшельника в Rain. Он живет в высокой башне на берегу моря, как раз именно там вы встретились с остальными силами повстанцев во время рейда по городу. Вход в башню открывается с помощью магического рога, который вам дал оракул.

После этой сценки лидер повстанцев снабдит вас подробной картой местности, на которой отмечаются все важные места, которые вы хотя бы раз посетили. Поговорите с алхимиком, теперь у него можно купить некоторые магические напитки, но на первый раз он подарит вам бутылочку с Gas Cloud – заклинанием «газовое облако». Купить же вы можете следующие эликсиры:

Health Potion – эликсир здоровья, полностью излечивающий от ран вашего героя;

Magic Potion – магический эликсир, полностью восстанавливающий магические очки персонажа;

Strength Potion – эликсир силы, увеличивающий силу персонажа, а вместе с ней и ущерб, наносимый противникам в ближнем бою;

Enchanted Armor – эликсир защиты, повышающий защиту персонажа в бою и снижающий повреждения от ударов противника.

На данный момент в вашем кошельке лежит около 200 монет, так что лучше на них прикупить стрел и провианта у двух торговцев на базаре. Но сначала нужно посетить дом старого отшельника, для этого нажмите клавишу **M** и выберите место назначения – «Othias' Tower» в Rain. Перед входом в башню прогуливаются несколько маленьких существ, после умерщвления которых остаются мешочки по 5 золотых в каждом. В этом месте всегда можно пополнить свои финансы, поскольку при каждом следующем посещении старого отшельника эти существа будут появляться снова и снова. Старина Othias войдет в ваше положение и отдаст вам огненную сферу, да еще разрешит полазить в его сундуке, где лежит стальной ключ, элик-

сир магической защиты и еще один длинный меч. Теперь, когда у вас есть одна из сфер, вы можете использовать заклинание «огненный шар», которое особенно эффективно против ледяных монстров.



### ЛЕДЯНАЯ СФЕРА

Первую сферу вы заполучили очень легко, но с остальными такого не повторится, поэтому приготовьтесь к отчаянному сопротивлению со стороны хранителей наследства древней цивилизации. Но перед тем как отправиться в долгое и опасное путешествие, необходимо к нему как следует подготовиться: идите в «Barracks», которые находятся в Verdante, и купите побольше стрел, а на оставшиеся деньги – немного продовольствия. После этого направляйтесь к храму оракула и ступайте на юг. Вы выйдете на границу местности, где круглый год царствует зима. Ворота, преграждающие вам путь, легко открываются стальным ключом, найденным в сундуке отшельника. Налетевших синих птиц легко подстрелить из лука или рогатки. Когда дорога будет свободна, идите на восток, где вас встретят викинги в сопровождении больших пятнистых догов. Из мертвых викингов выпадают очень неплохие щиты, поэтому поменяйте на них свои старые щиты. Подберите топор, оставшийся после одного из противников, и запишитесь у историка. Вооружите Дэвида топором – он намного лучше его прежнего меча – и ныряйте в узкий вход в пещеру. В пещере придется перебить пятерых ледяных монстров и несколько уже знакомых вам птичек. Идите вперед до тех пор, пока не окажетесь перед большой запертой дверью. За ней обитает здоровенный монстр, поэтому имеет смысл восстановить здоровье и подготовиться к хорошей драке. Лучница пускай вооружится луком и встанет в сторонке – ледяной демон





очень плохо реагирует на стрелы. Дэвид пусть подготовит свой топор, а также огненное заклинание. Когда совместными усилиями ледяное чудовище будет повержено, оба ваших персонажа получат третий уровень опыта и смогут пройти в маленькое помещение, где хранится вторая сфера – сфера льда. Запишитесь у появившегося историка и отправляйтесь в библиотеку – посланник от одного из ученых срочно просил вас прибыть туда (место называется «Library Entrance» в районе Gno). Поговорите с профессором, который расскажет вам о местонахождении третьей сферы в давно затонувшем городе Spires. Попасть туда вам поможет его знакомый некромант, живущий в Rain, точнее, в районе под названием Lower Rain. Но сначала давайте продолжим обход ледяного дворца. Возвращайтесь к тому месту, где вы свернули в пещеры за ледяной сферой, и поднимайтесь по лестнице наверх, к подступам ледяного дворца. Вам придется миновать несколько экранов с толпой монстров, но все они очень легко забиваются одним героем, вооруженным топором. В конце концов вам встретятся гигантские ворота – это вход в замок дочери Сильвера, волшебницы по имени Glass. К сожалению, ворота закрыты, и чтобы их открыть, вам требуется ключ красного цвета. Запомните это и отправляйтесь к дому Дэвида – «David's House» в Verdante.

### ПОДВОДНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Возле дома Дэвида копошатся какие-то гадкие существа, судя по всему – это лесные выходцы. Уничтожьте их и идите на восток. На этом экране вам предстоит горячая битва с людьми-деревьями. Положив их, идите в северо-восточную часть экрана и посетите домик старой при-

ятельницы Дэвида – воинственной барышни по имени Vivienne. Возле ее дома тоже побывали имперские солдаты, но им не повезло: Вивьен оказалась классным бойцом, и теперь вы можете увеличить численность своего отряда до трех. Покиньте дом Вивьен и отправляйтесь на запад, но не обратно к дому Дэвида, а по дороге, расположенной чуть севернее той, по которой вы сюда попали. Заносчивый болтун возле костра затеет с вами драку, но потом позорно убежит, бросив ключ от Lower Rain. Как раз он-то нам и нужен. Теперь пора вновь посетить Rain в районе «Raingate». Минуйте один экран, а на перекрестке сверните налево. Вскоре вы упретесь в



запертые ворота, которые открываются только что полученным ключом. Идите на восток, пока дорога не разветвится. Ступайте прямо и никуда не сворачивайте. На следующем экране появится историк, но пока не спешите воспользоваться его услугами. Идите дальше и зайдите в таверну.

В таверне переговорите с пиратом у восточной стойки, он предложит вам купить у него проклятую монету, имеющую отношение к какому-то таинственному сокровищу. За него вам придется выложить тридцать совершенно нормальных монет. После этого идите в противоположную часть бара и заведите разговор со стариком-нищим, который тоже за тридцать монет расскажет вам, как проникнуть за ворота, ведущие в Lower Rain. Рядом с ними есть коло-

кол, в который нужно позвонить три раза подряд и сделать секундную паузу, потом еще раз позвонить, но уже два раза, после этого опять сделать секундную паузу и под конец позвонить в последний раз. Перед уходом из таверны поговорите со спившимся колдуном (он расхаживает по помещению с огненным мечом) и купите у него за 100 монет его меч – это аналог ледяного меча, действует совершенно так же, только стреляет не сосульками, а огненными шарами. Напротив выхода из этого питейного заведения стоит воин-гигант, который захочет присоединиться к вам, но, если вы захотите взять его с собой, придется убрать кого-то из вашей группы, поскольку

у вас может быть только двое попутчиков. Я бы рекомендовал обязательно взять его с собой – дерется он, по крайней мере, лучше всех, особенно топором или молотом. В любом случае, если передумаете, то всех персонажей, которые хотят к вам присоединиться по пути, позже всегда можно найти в лагере повстанцев. Все дела в таверне закончены, теперь можно вернуться к брошенному на дороге историку и записаться. Уходите из этой части города обратно к Silvergate. Выйдя на уже знакомый перекресток возле ворот, поверните направо и следуйте вперед до тех пор, пока вам не встретится второй перекресток. Сверните направо (западная дорога) и идите прямо до ворот, ведущих в Lower Rain. Здесь предстоит немного помучиться, учась звонить в колокол:



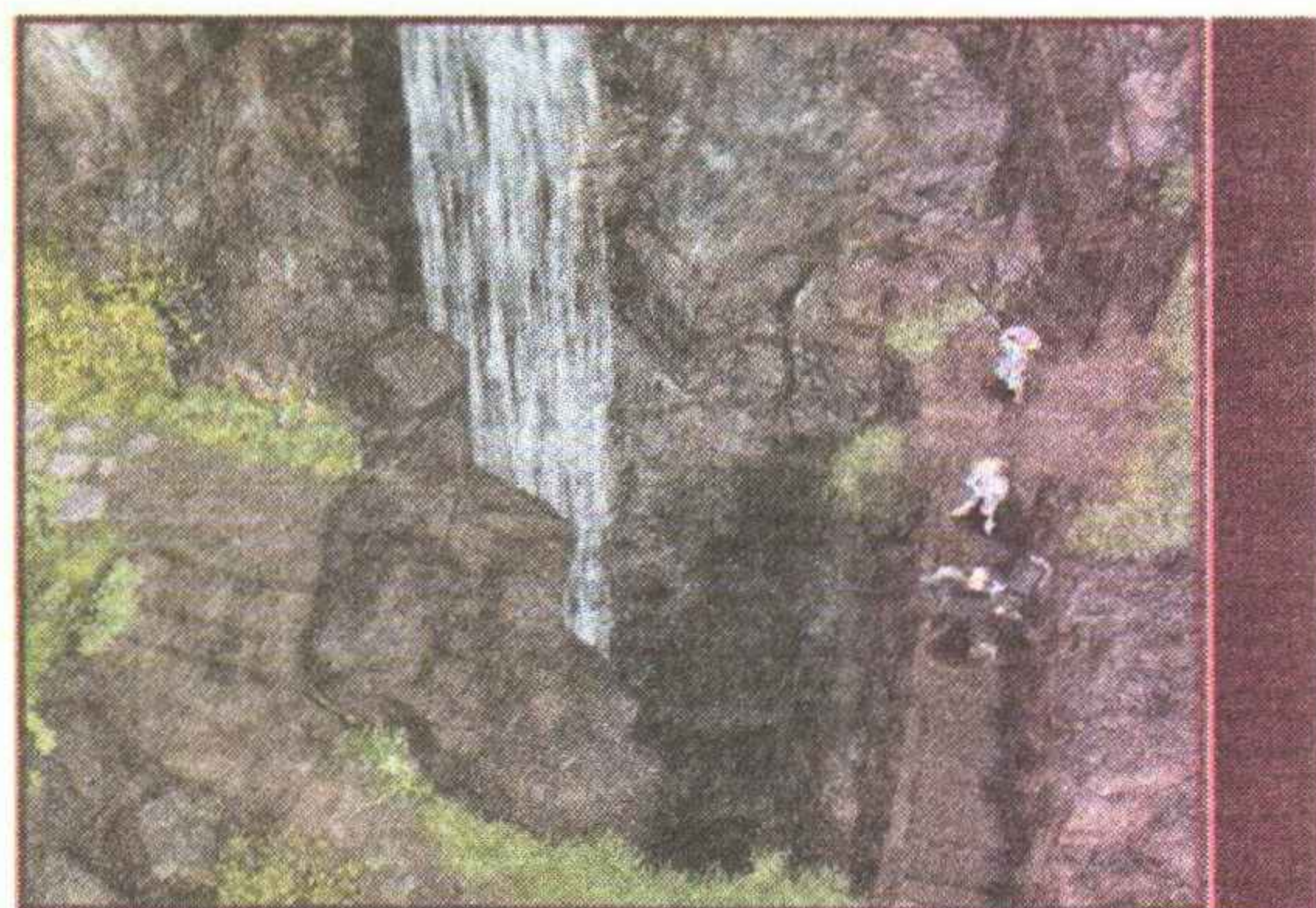
паузы между сериями ударов делайте чуть меньше секунды, иначе ворота не откроются. Далее записывайтесь у историка и шагайте вперед, предварительно приняв командование самым сильным из своих воинов. Сначала предстоит небольшая схватка с бандитами, а вот потом – довольно изнурительная драка с волком-оборотнем. Убейте его и идите по мощеной дороге в арку. Перевозчик, весьма смахивающий на Харона из греческой мифологии, предложит вам свои услуги за один проклятый дублон – тот самый, который вы выкупили у пьяного пирата в таверне. Заплатите ему, а после, когда он доставит вас к месту обитания некроманта, вызовите его. Через пять минут дело будет сделано, теперь в вашем распоряжении есть настоящий батискаф, с помощью которого можно добраться до затонувшего города. Сразу после этого вам покажут маленькую сценку из резиденции Сильвера. Он в курсе всех ваших передвижений, и ваши успехи очень ему не нравятся. Одного из своих охранников он отправляет под воду, чтобы перехватить у вас инициативу и не подпустить Дэвида и его друзей к магической сфере лечения, хранящейся в затонувшем городе. Самый главный и самый опасный помощник Сильвера – Fuge – уходит готовить западню повстанцам, которые, судя по поступившим сведениям, собираются атаковать городскую тюрьму. Эти сведения Сильверу предоставил предатель из числа повстанцев. А Дэвид со своими спутниками, ничего не зная про эти события, отправляется на поиски третьей магической сферы. Перебейте всех крабов и подводных жителей на первом экране, запишитесь и ступайте дальше. Идите прямо, никуда не сворачивая, пока не попадете в большую комнату с золотым сундуком. В сундуке лежит хороший длинный меч для Дэвида (для воина Jug топор пока лучше всего остального вооружения). Когда появится историк, не торопитесь записываться, а сверните налево и пробегитесь до того зала, где вы уже были. По пути вам встретятся два сундука с очень полезными вещами, среди них большая куча еды и таинственный амулет. После этого возвращайтесь в ту залу, где сидит историк, и запишитесь. Большая дверь на севере ведет в комнату, где хранится третья магическая сфера. Входите внутрь, приготовив, огненный меч и заклинание «огненный шар».

Зеленого дракона уничтожить будет непросто: стрелы против него бессильны, магия действует кое-как, а мечами не достать. Поэтому придется по чуть-чуть отнимать у него жизнь заклинаниями и волшебными мечами. Лучше всех на него действуют метательные ножи. Главное в этой битве – не стоять передовым бойцом на месте. После битвы всех ее участников ждет следующий уровень опыта. Теперь в подводном городе делать больше нечего, пора вновь посетить дом Дэвида.

## В МОНАСТЫРЕ

Идите к тому месту, где вы достали ключ от ворот в городе Rain. За этим экраном вас ждет огненный демон, охраняющий вход на болота. Убейте его, активно используя магию льда и ледяной меч. Далее вас ждет горящее дерево, миновать которое вам поможет тот самый таинственный амулет, найденный в сундуке затопленного города. Болотные жители, как впрочем, и все остальные, будут настроены довольно-таки недружелюбно, но, поскольку бойцы из них крайне плохие, никаких затруднений в стычках с ними вы испытывать не будете. Как только попадете на территорию болот, сверните направо (западная дорога) и пополните свой кошелек на 1 000 монет (два мешочка по 500). Идя дальше, напоретесь на злого болотного духа, охраняющего сундучок. Дерется он круто, но убивается очень легко. В сундучке вы найдете красный ключ от замка Glass. Поворачивайте назад и идите по прямой, не сворачивая к дому Дэвида. По пути вам попадется кучка болотных жителей, после которой вы станете счастливым обладателем классного длинного лука. Продолжайте идти вперед, и выйдете к большому монастырю, расположенному на скале. По дороге в монастырь вы встретите монаха, который скажет, что все обитатели монастыря были отравлены и сейчас находятся в полнейшем безумии, кидаются на всех подряд. Если хотите, можете присоединить его к своей команде, но одного из ваших тогда придется отправить в лагерь повстанцев. Этот монах очень хорошо орудует заклинаниями, но боец из него самый худший. Поговорив с монахом, заходите на территорию монастыря и начинайте выносить оттуда монахов. Их, конечно, много, но шансов у них против ваших бойцов

нет: куда им с голой пяткой на ворошиловскую сталь! Идите по прямой, пока не зайдете в тупик. Рядом с вами окажется сундук, в котором лежит еще один классный меч – он очень длинный, имеет большую площадь поражения, которая играет немалую роль в схватках с целыми группами врагов. Потом возвращайтесь на один экран назад и поворачивайте направо. Там вам придется сразиться с кучей монахов под предводительством очень большого монаха. После битвы снимите с его трупа сверток, где описан очередной фехтовальный прием, и шагайте дальше. В конце пути вы наткнетесь на келью, где медитирует единственный нормальный монах во всем монастыре. Он пообещает вам большую награду в обмен на сверток, в котором описан один из извечных вопросов философии. После разговора с монахом отправляйтесь в библиотеку и поговорите с одним из ученых. Он как раз закончил работу над одним из таких документов и с радостью отдаст его вам. Возьмите документ и идите обратно в монастырь.



В обмен на документ медитирующий монах предложит вам магический эликсир, с помощью которого дух одного из ваших персонажей перенесется в галерею искусств, где работает друг Дэвида – художник Ruben. Одновременно с ним эту галерею посетит кортеж во главе с самим Сильвером, который на ваших глазах убьет Рубена. Подберите деревянный ключ, оставшийся после художника, и направляйтесь в лагерь повстанцев – «Rebel Camp» в Heaven.

**Алексей Матвеев,**  
клуб «Game Galaxy»

**Полный вариант статьи смотрите  
на нашем демодиске**



# IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION

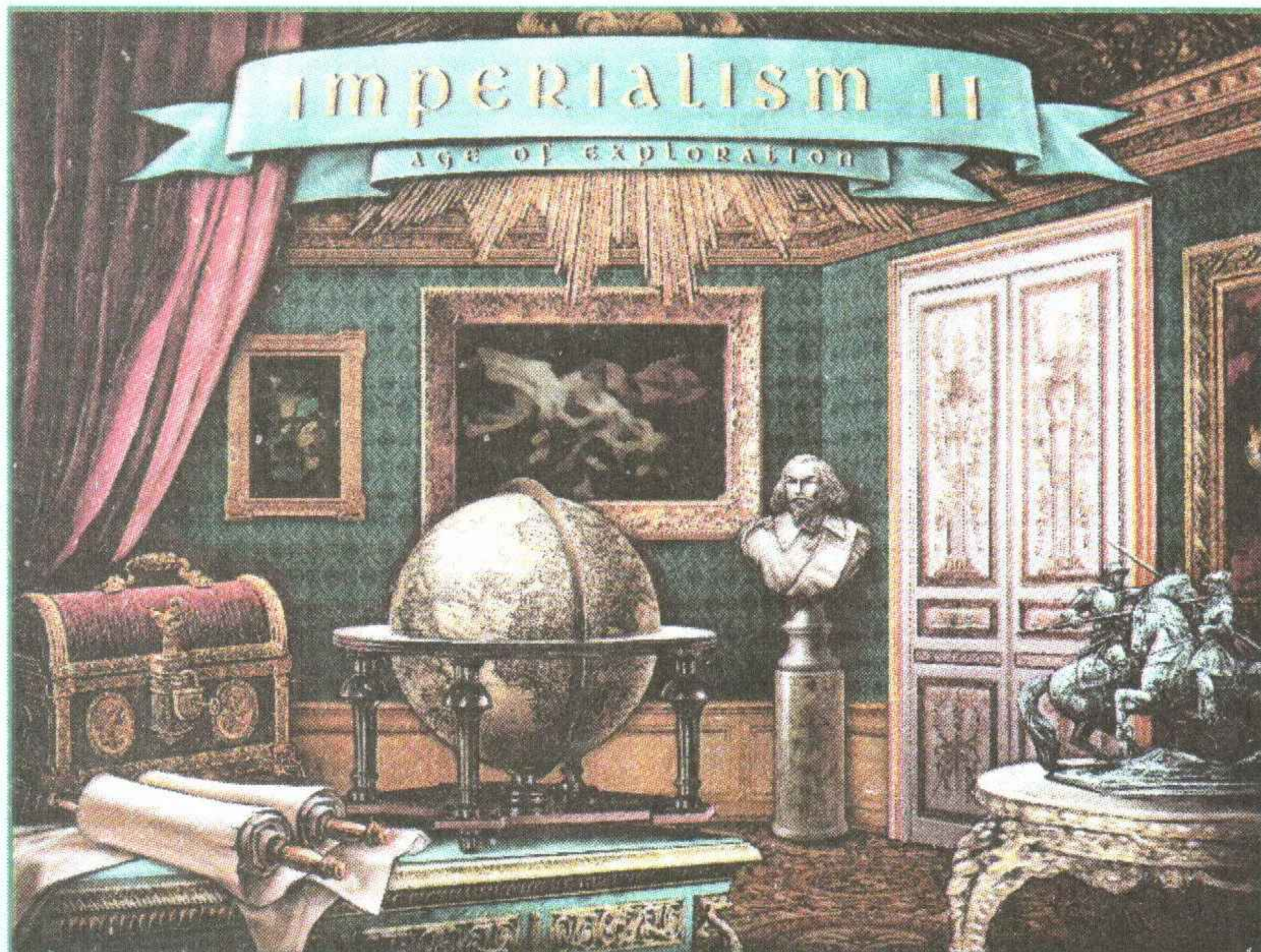
Вторая часть пусть и не самой оригинальной, но довольно добротной классической стратегии

Разработчик:  
Издатель:  
Выход:  
Требования:  
Жанр:

Frog City  
SSI  
март 1999 г.  
P-133, 16 Мб  
пошаговая стратегия

Графика:  
Звук:  
Играбельность:

★★★★★  
★★★★★  
★★★★★



## ВОСПОМИНАНИЯ ВЕРХОВНОГО ГЛАВНОКОМАНДУ- ЮЩЕГО

«Шесть лет прошло с тех пор, как началась эта кровавая бойня. Только-только нам удалось объединить колонии в Новом Свете, умирив свирепые индейские племена, поднять до приемлемого уровня изуренную боевыми действиями экономику, начать развивать науку, как вдруг через Ла-Манш подул холодный ветер войны. События развивались слишком быстро. Первым де-

лом Испания отказала нам в помощи, выйдя из недавно созданного союза. За ней, разумеется, поспешила устраниваться и Португалия. Лишь Голландия осталась верна Лиссабонским соглашениям, отдавая себе отчет в том, что если Англия получит базу на континенте, то не замедлит ею воспользоваться для сведения старых счетов с Амстердамом. В спешном порядке я отозвал посла из Лондона, тем самым прервав дипломатические отношения с зарвавшимся островным государством. Первые недели были ужасны. Одну за другой мы потеряли Бретань, затем Гасконь и Бордо. Уцелевшие в битвах легионы я подтянул к Парижу, так как захват столицы означал бы для нас скоростный конец. В тяжелейших военных условиях нам приходилось создавать флот и выпускать артиллерию, чтобы защищать оставшиеся территории. Однако наш союз с Голландией быстро окреп, и теперь вместе мы могли оказать достойное сопротивление. И вот наконец настал переломный момент. Я направил весь имеющийся в моем распоряжении

флот к берегам туманного Альбиона и блокировал Лондон. Голландская эскадра немедленно подключилась к блокаде, и вскоре противник, оказавшись отрезанным от своих многочисленных колоний, начал задыхаться. Так мы держали Англию за горло три месяца, а в начале сентября из Лондона пришло официальное предложение заключить перемирие. Я решительно отказался, поскольку теперь меня могла устроить только полная и безоговорочная капитуляция, и французы с тревогой ждали решения голландского короля. Как я и рассчитывал, Амстердам, имевший виды на британские колонии в Вест-Индии, также ответил отказом. С того дня противнику приходилось только отступать. Благодаря решительным действиям нашей доблестной армии по всей линии фронта, все провинции были очищены от оккупантов. Затем последовала высадка войск на севере Шотландии (впоследствии этот день будет объявлен государственным праздником) и победоносный марш-бросок к стенам Эдинбурга. Однако назначенный на завтра штурм придется отложить, поскольку я по государственным делам срочно отбываю в Париж. Король Голландии объявил войну Испании и теперь ждет моего решения. Он очень рассчитывает на поддержку Франции, и он ее получит...»

## ПУТЬ ИЗ КОРОЛЕЙ В ИМПЕРАТОРЫ

Прошло уже полтора года с момента выхода первой части игры, а кажется, что играли мы в нее совсем недавно. Возможно, некоторые и до сих пор продолжают играть, ведь в Imperialism'e есть что-то, чего не найдешь ни в одной другой стратегии. Так как первая часть не была забыта вскоре после выпуска, значит, можно делать продолжение. Frog City выбрала верный (правда, довольно заезженный) путь к сердцу игромана и сотворила Imperialism II. Про то, что улучшили графику и звук,



можно и не упоминать, так как эти улучшения – вещи сами собой разумеющиеся для программного продукта с более высоким порядковым номером. Но вот про то, что игра оказалась значительно интереснее своего предшественника, сказать стоит. Почему интереснее? Может быть, потому, что AI стал умнее или игровой процесс выглядит менее громоздким, а может, и еще почему-либо – точно не знаю, но факт остается фактом. Концепция Imperialism II серьезных изменений не претерпела – вам опять придется возглавить какое-нибудь королевство с целью сколотить вокруг него империю. Однако теперь в игре участвуют не абстрактные державы, а вполне конкретные европейские государства, правда, если вам не понравится реальная карта, вы можете сгенерировать произвольную. Появился Новый Свет (Америка), а в месте с ним и новые ресурсы. Несколько изменилось условие выигрыша – теперь для победы вам необходимо контролировать определенное число провинций Старого Света. Последнее, о чем хочется упомянуть, – это наука. Разработчики проделали хорошую работу над ошибками и на этот раз предоставили около сотни различных технологий для исследования. Пустячок, а приятно.

### НОВЫЙ СВЕТ И ЕГО РЕСУРСЫ

Чем раньше вы начнете исследование новых территорий, тем больше времени у вас будет на покорение приглянувшихся земель. Учтите, что ресурсы, которыми располагает Новый Свет, необходимы для победы в игре и вам, и вашим соперникам, поэтому все без исключения великие державы (great powers) очертя голову бросятся делить Америку, не обращая внимания на слабые протесты коренных жителей. Вы и оглянуться не успеете, как на каждом мало-мальски ценном участке земли будет стоять табличка «собственность такого-то короля», а ведь воевать с колониальной армией гораздо тяжелее, чем с кучкой аборигенов. Советую вам в течение первых же ходов отправить хотя бы один корабль к неизвестным берегам. В первую очередь ищите провинции, богатые сахарным тростником, табаком, мехами и специями. Первые три типа ресурсов необходимы для поддержания трудоспособности квалифицированных рабочих, по-

следний же относится к «ликвидным ценностям» (liquidated riches), которые после доставки в столицу будут мгновенно обращены в наличность. К таким ценностям также относятся драгоценные камни, золото, серебро и алмазы. Первые три типа можно отыскать в горах и холмах, а последний (правда, очень редко) встречается в пустынях. Помните, что горы Нового Света очень богаты также минералами и рудой, так что при выборе провинции для высадки сконцентрируйте на них ваше внимание.

### ДИПЛОМАТИЯ

Ну в какой другой игре вы встретите такую модель дипломатических взаимоотношений государств? Не то чтобы в обеих частях Imperialism'a она уж очень сложная, просто в других играх ее вообще нет. А ведь дипломатия – вещь довольно полезная. Возможно, многие игроки привыкли в одиночку противостоять толпам врагов, и слово «союзник» не укладывается в их милитаризованных умах, однако в Imperialism'e без союзников обойтись будет непросто. Если вашим дипломатам удалось заключить союз с одним или несколькими государствами, то в военных конфликтах вы не останетесь без поддержки. С помощью грамотной внешней политики вы можете бескровно присоединить к своей империи какую-нибудь страстно полюбившую вас второстепенную страну Старого Света или какое-нибудь одуревшее от «огненной воды» племя Нового Света. Для улучшения

отношений, а также для усиления своего влияния вы можете использовать следующие способы.

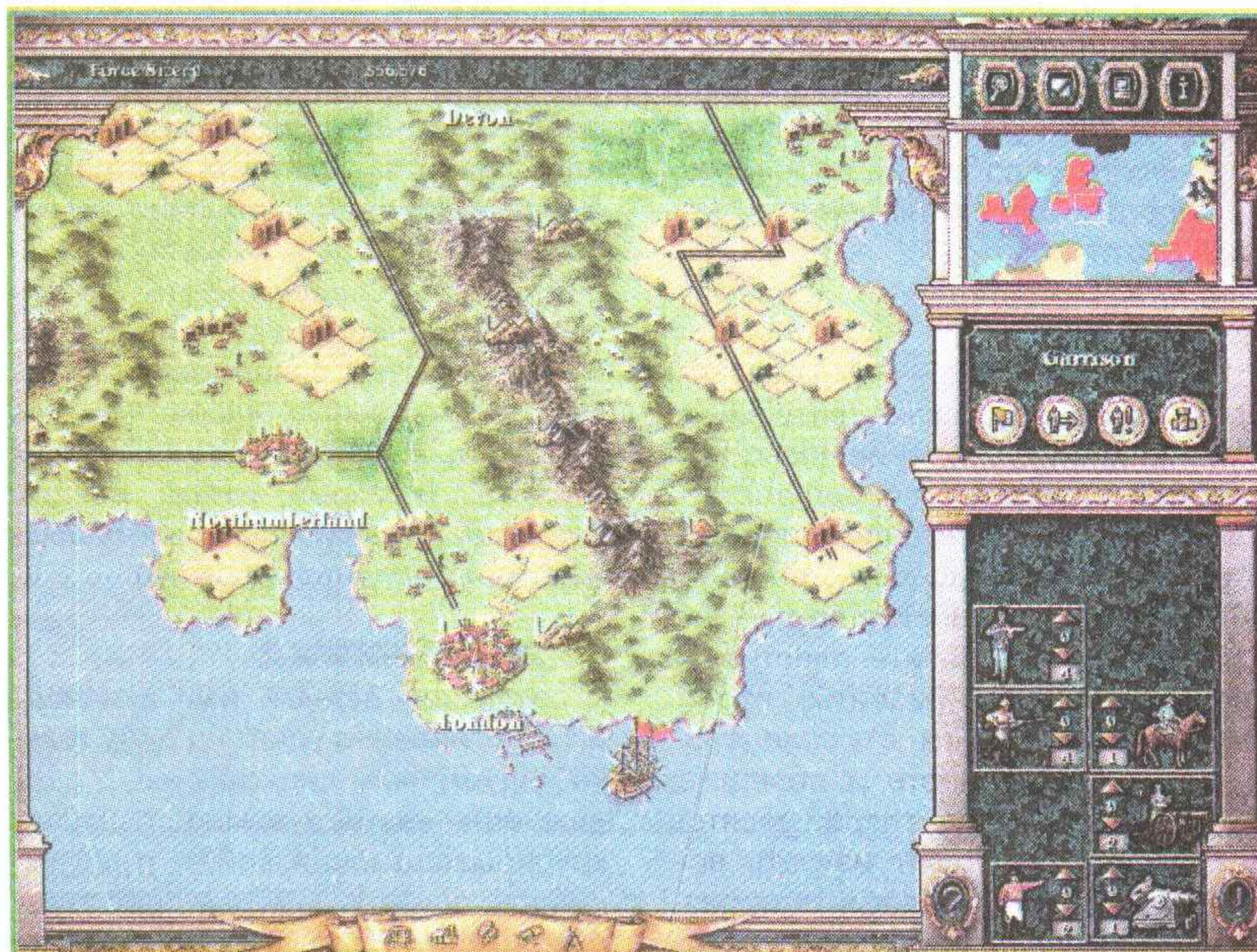
### ТОРГОВЛЯ

Понятно, что торговля не служит исключительно в дипломатических целях. Она позволяет полноценнее развиваться промышленности, покрывает в случае необходимости дефицит сырья, поддерживает экономику страны, однако каждая заключенная сделка еще и улучшает ваши отношения с покупателем (или продавцом), поэтому в разделе «дипломатия» торговля рассматривается как один из инструментов внешней политики. Вполне логично, что, чем интенсивнее ведется торговля, тем быстрее устанавливаются хорошие отношения.



### СУБСИДИИ

Для того чтобы спокойно вести торговлю, вам необходимо закрепитесь на мировом рынке. С последнего вас могут вытеснить множество конкурентов, поэтому вам необходимо сделать ваше государство наиболее выгодным партнером для неко-





торых стран. Стимулировав торговлю, вы быстро получите вышеупомянутый статус и сможете легко избавиться от конкурентов, однако необходимо учитывать, что применение данного способа налаживания отношений отрицательно скажется на экономике, потому что товары придется продавать дешевле, а покупать, соответственно, дороже. Для назначения субсидий, а также для использования остальных (перечисленных ниже) методов вам понадобятся посольства. Откройте посольства (embassy) во всех интересующих вас странах, и дорога для дипломатов будет расчищена.

### СИСТЕМА ГРАНТОВ

Деньги любят все, а вместе с ними и «любят» тех, кто их дает, поэтому раздача денежных поощрений – грантов – вызовет рост симпатий к вашему государству. У вас есть возможность выбрать тип и размер гранта, выделяемого той или иной нации. Безусловно, большего эффекта можно достигнуть с помощью ежегодно отчисляемых денежных сумм, хотя в некоторых случаях имеет смысл использовать одноразовые поощрения.

### ПАКТ О НЕНАПАДЕНИИ И СОЮЗНЫЙ ДОГОВОР

Пакт о ненападении (non-aggressive pact) заключается с второстепенными странами (minor nations) и странами Нового Света и значительно увеличивает ваше влияние на них, а союзный договор подписывается только с великими державами. Помните, что в случае объявления кем-либо войны союзнику вам придется либо принять участие в конфликте, либо выйти из договора, что серьезно испортит ваши отношения с бывшим партнером.

### НАУКА

С наукой в этой игре связаны почти все сферы жизнедеятельности государства. Изучение новых технологий позволяет совершенствовать ресурсодобывающие предприятия, транспортную сеть, военную технику и многое-многое другое. Так что, если вы не хотите плестись в хвосте остальных развитых стран, вкладывайте деньги в исследовательскую деятельность, и, поверьте, они с лихвой окупятся через десяток лет. Однако не стоит изучать все предложенные технологии в произвольном порядке. Необходимо четко

планировать цель (research goal) ваших усилий на научном поприще и делать открытия в указанном программой порядке. Вначале особое внимание советую уделить повышению пропускной способности дорог (Road Construction). Если этого не сделать, у вас на долгое время отпадет надобность во многих открытиях, улучшающих промышленные предприятия, и вы будете вынуждены покрывать дефицит сырья за счет освоения новых территорий. Некоторые открытия влияют на экономику, некоторые на дипломатию, некоторые увеличивают обороноспособность страны, а некоторые повышают производительность труда, поэтому старайтесь соблюдать баланс и не развиваться в одном направлении в ущерб остальным.

### ИНФРАСТРУКТУРА

Транспортировка добытых и произведенных товаров – задача, которую вы будете решать на протяжении всей игры, вооружившись бригадой инженеров (2–3 для начала) и картой вашего государства. В начале игры вы должны создать сетку дорог на домашнем континенте. Зона, с которой ресурсы будут собираться, включает в себя квадрат, по которому проходит дорога, плюс по одному квадрату с каждой стороны. Первичная пропускная способность дороги – единица груза с каждого предприятия. После открытия необходимой технологии пропускная способность повысится до двух единиц груза с каждого предприятия. Изобретение и строительство железной дороги (строительство производится только поверх обычной дороги) позволит доставлять четыре единицы груза. Доставка товаров по суше не требует каких-либо транспортных средств и капиталовложений, а вот транспортировка ресурсов из колоний может быть осуществлена только с помощью флота. Вся колониальная инфраструктура обязательно должна быть соединена с портом (который, кстати, каждый ход будет дополнительно поставлять некоторое количество рыбы).

### ЭКОНОМИКА

Капитал, данный вам в начале игры, мгновенно уйдет на одну только индустрию и дипломатию, а ведь еще есть наука и армия. К началу крупномасштабной войны с каким-нибудь государством вам просто необходимо создать солидный запас

прочности в виде кругленькой суммы. В игре существует несколько источников пополнения государственной казны.

Один из них – торговля. Продавать излишки другим странам очень выгодно, отношения с торговыми партнерами, как это уже было сказано в пункте «Дипломатия», будут улучшаться, а главное – наличность рекой потечет в ваш карман. Но полностью полагаться на торговлю нельзя, так как этот источник в Imperialism II имеет тенденцию к угасанию.

Объяснить это очень легко: вашими основными клиентами будут чаще всего народы второстепенных стран и индейские племена, а они, не без вашей же помощи, рано или поздно исчезнут с лица земли. Таким же ненадежным является и другой источник доходов – зарубежная торговля (overseas profits). Суть ее заключается в том, что с помощью торгового агента (merchant) вы покупаете участок земли у какой-нибудь банановой республики, разрабатываете его ресурсы и получаете часть денег с продажи произведенной продукции. В случае захвата или добровольного присоединения к одной из держав провинции, на территории которой находятся ваши земли, вы, разумеется, теряете контроль над предприятиями, следовательно, и всю денежную прибыль. Самое обидное, что в данном случае вы никак не сможете защитить свои интересы, поскольку вам провинция не принадлежит. Наиболее надежный способ заработка – «ликвидные ценности» (liquidated riches): специи (spices), серебро (silver), золото (gold), драгоценные камни (gems) и алмазы (diamonds) стоимостью 50\$/unit, 100\$/unit, 200\$/unit, 300\$/unit и 400\$/unit соответственно. Как уже было сказано выше, данные ресурсы будут конвертированы в твердую валюту только после того, как их доставят в столицу вашего государства.





## ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Победа в игре, достигнутая использованием одних только мирных методов, к сожалению, невозможна. Для одной только защиты домашних провинций вам понадобится сильная армия и ВМФ, а ведь рано или поздно вы встанете перед проблемой расширения своих границ, так что заранее готовьтесь к войне. Впрочем, совершенно не обязательно сразу набирать войска, как только появятся необходимые для этого материалы. Если вы не ведете боевых действий, то армия будет простаивать, а расходы на ее содержание будут тормозить развитие индустрии, поэтому советую вам набрать минимальное войско, способное обороняться, а ресурсы и призывников запасти на черный день. Очевидно, что для обороны и нападения понадобятся различные рода войск. Тяжелая артиллерия и малоподвижная пехота неэффективны в атаке, зато незаменимы в защите. Мобильная артиллерия же и гренадеры создадут основу ваших наступательных действий, а кавалерия всегда будет на острие атаки. Если своевременно модернизировать военные подразделения и давать солдатам восстановить свои силы после сражений, то после нескольких побед солдаты приобретут ветеранский статус и, благодаря стойкости и умению воевать, выигрывают вам немало битв. Теперь поговорим о военно-морском флоте. Если в первой части игры боевые и торговые корабли были четко разделены по своим функциям (последние после постройки вообще исчезали неизвестно куда), то в Imperialism II каждое судно имеет как огневую мощь, так и грузоподъемность, так что вы можете использовать его в любых целях. В торговых операциях военные корабли, доверху заваленные пушками, необходимы для охраны каравана. В боевых операциях торговые корабли, благодаря их просторным трюмам, удобно использовать для высадки десанта на вражеское побережье. Для тех, кто не играл в Imperialism I и, следовательно, не знаком с оригинальным способом высадки десанта, хочу сказать пару слов об атаке с моря, дабы предотвратить безуспешные попытки погрузить войска на стоящие в порту корабли. Производится она (высадка) в два хода: первый – эскадра перемещается в омывающее провинцию море и готовится к вторжению (кур-

сор эскадры при наведении на побережье должен принять форму пушки); второй – войска, сгруппированные в какой-нибудь подходящей (располагающей морским портом) провинции, отправляются на штурм через весь океан с такой же легкостью, как если бы они находились на граничащей с противником территории. Во время войны с великой державой (great power) необходимо иметь несколько мощных боевых эскадр, чтобы прикрывать ими основную порт вашего государства и ключевые порты колоний.

Если вражеские корабли блокируют вашей столице выход к морю, то торговля сразу же прекратится. Груз в большинстве случаев будет перехвачен вражескими судами, и вы потеряете часть торгового флота. В случае блокады портов ваших колоний и захваченных территорий на других континентах вы теряете с ними транспортную связь и перестаете получать существенное количество товаров. Блокаду столицы необходимо прорывать немедленно, иначе враг стянет новые силы и предпримет высадку десанта. С могучим флотом у вас есть возможность отплатить противнику той же монетой. Если перекрыть доступ сырья и каналы сбыта продукции, то вражеское государство должно (в идеале) рано или поздно сдаться. В противном случае вам следует высаживать войска и приступить к планомерному захвату территорий. Занимайте провинцию за провинцией и действуйте так, пока не доберетесь до столицы агрессора. После потери последней государство перестанет существовать, и охваченные анархией остатки империи будут покорно ждать того, чтобы их побыстрее захватили. Передислокацией войск, планированием вылазок и контрнаступлений занимаетесь вы сами, а вот проведение битв можно поручить компьютеру. Если вы любитель тактических битв и только из-за них и сели играть в Imperialism II, то хочу предупредить сразу – это самое слабое место игры, очень советую вам приобрести взамен Heroes of Might and Magic III. И все же некоторые ключевые сражения имеет смысл брать на себя, поскольку AI откровенно слаб и может проиграть даже самую примитивную схватку. Вот, в принципе, и все. Желаю вам счастливого правления!

Алексей Григорьев

## КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

SIN, UNREAL  
 Quake I, Quake II  
 CARMAGEDDON II  
 Need For Speed III  
 Heroes III, FIFA 99  
 WarCraft II, StarCraft II  
 Blood II, SHOGO  
 Diablo, Delta Force,

Эти игры Вам знакомы? Все уровни пройдены? Электронный соперник Вас уже не устраивает? Тогда скорее к нам! Достойные соперники встретят Вас. Для этого есть все необходимые условия! Большая 100 M/bit Сеть для выяснения отношений, мощные компьютеры, ГИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия.

# 35

## КОМПЬЮТЕРОВ в сети (100 M/bit)

от PII-300/32/voodoo2 8Mb/15" до PII-450/64/voodoo2 12Mb/17"

## СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ

20 р. За 1 час днем  
 от 50 р. За ночь (00.00-10.00)

Тел: 265 6762

Нижняя Красносельская  
 д. 32/29

## КРУГЛЫЕ СУТКИ





# JANE'S FLEET COMMAND

Стратегия для любителей современной техники



Помнится, несколько лет назад, увидев какой-нибудь новый симулятор самолета или танка, я часто удивлялся тому, что никто до сих пор не догадался взять этот движок и на нем создать какую-нибудь стратегическую игру. Потом стали появляться трехмерные стратегии в реальном времени – про мир фэнтези и про будущее, но только не про бурное настоящее. И вот наконец дождался! Встречайте – Jane's Fleet Command. Стратегия с графикой вполне хорошего симулятора, десятки видов кораблей и истребителей

– что еще нужно для полного счастья? Разве что играбельности. Но не все же сразу, а то размышлялись!

## ОБ ИГРЕ В ЦЕЛОМ

Графика в игре не подкачала. Ее даже американские военные оценили. Помните операцию «Лиса в пустыне»? Тогда по телевизору в блок новостей все просто норовили вставить ролик (взятый, как вы уже догадались, из игры Fleet Command) о том, как доблестные американские ракеты накрывают заводы и аэродромы противника. Графика хороша, не спорю. Но вот стратегическая часть... Периодически она начинает смахивать на аркаду. По-моему, ничего не может быть хуже для стратегической игры, чем стать аркадой. Хоть и на короткое время.

Все дело в абсолютно непродуманном интерфейсе. Его хотели слишком сильно упростить – хотели как лучше, а получилось как всегда. Когда кораблю надо приказывать стрелять по приближающейся к нему ракете, это не дело. Когда самолеты, обнаружив, что преследуемый

Разработчик: Sonalysts Inc./Jane's  
Издатель: Electronic Arts  
Выход: май 1999 г.  
Требования: P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.  
Жанр: стратегия в реальном времени

Графика: ★★★★★★  
Звук: ★★★★★★  
Играбельность: ★★★★★★

ими неопознанный самолет – это противник, разворачиваются и идут домой вместо того, чтобы для начала выпустить во врага по ракете, это странно. Неудобно сделано управление картой, практически не работают очень важные функции ускорения/замедления времени, в силах союзников отсутствует тот минимальный уровень AI, который делают уже, кажется, во всех без исключения стратегических играх. А ведь такая хорошая идея была! И все омрачили какой-то ерундой.

## УПРАВЛЕНИЕ

Несмотря на то что управление старались сделать как можно проще, оно все равно осталось сложным. Наблюдать за ходом битвы вы можете в одном из трех режимов: стандартном, при котором большую часть экрана занимает карта; обзорном, при котором большую часть экрана занимает окно с изображением выбранной техники; трехмерном, в котором изображение выбранной техники занимает все окно. Первые два переключаются клавишей **F2**, третий включается и выключается клавишей **F3**.

В первых двух режимах работают две карты зоны действий. Первая, расположенная в левом нижнем углу, показывает всю область и все видимые суда, корабли, аэропорты и пр. Все показано в виде точек, в результате чего не понять, что где находится. Вторая карта представляет увеличенный вид первой, на ней можно детально рассмотреть любой интересующий вас участок поля боя и без проблем различить наблюдаемый объект.

Вторая карта управляется либо при помощи мыши (подвести к краю экрана для перемещения), либо при помощи курсорных клавиш. Приближение и удаление карты осуществляется клавишами **+** (плюс) и **-** (минус). При желании вместо схематичных символов, показывающих местоположение и направление различных объектов, вы можете включить





уменьшенные изображения этих объектов клавишей **I**. Главный недостаток этого режима – при большом количестве одновременно действующих объектов карта становится нечитаемой.

**Правая кнопка** мыши используется для выполнения самых различных действий, будь то приказ атаковать, двигаться или идентифицировать цель. Если вы щелкнете **правой кнопкой** мыши на 3D-окне, то появится меню, в котором, указав боевую единицу, можно выбрать один из следующих вариантов действий:

**Engage With (...)** – атаковать выбранным типом оружия,

**Flight Deck** – запустить или подготовить к запуску истребители/вертолеты,

**Identify** – идентифицировать неопознанную цель,

**Search** – обыскать данный район (на предмет наличия подводных лодок),

**Rescue** – провести спасательную операцию,

**Sensors** – включить или выключить определенный радар/сонар,

**Return to base** – вернуться на базу (для истребителей и вертолетов),

**Return to station** – вернуться в район патрулирования.

Начнем по порядку.

**Engage With (...)** – вы можете просто ткнуть на противнике **правой кнопкой** мыши или выбрать опцию **Engage «E»** и ткнуть на любом неопознанном или опознанном объекте – результат будет таким, что самолет или корабль сам обстреляет цель наиболее подходящим оружием. Данная же опция позволяет проконтролировать процесс обстрела врага путем выбора оружия. К примеру, если вы хотите, чтобы ваш вертолет атаковал вражескую подлодку не торпедами, а глубинными бомбами, используйте эту опцию.

**Flight Deck** – эта опция доступна на тех кораблях, которые способны нести самолеты или вертолеты. С ее помощью вы можете запускать эти самолеты или вертолеты, ставить их на палубу, подготавливать их к взлету. Учтите, что одновременно на палубе (готовность к взлету – 5 секунд) может находиться не более 4 самолетов.

**Identify** – большинство объектов в этой игре изначально считаются неопознанными. Считается, что определить вражеский объект можно, только подлетев к нему вплотную (т. е. визуально). Американские ра-

дары не могут отличить «Боинг-747» от «Су-27», ничего не поделаешь. Идентификация производится выбором самолета или корабля союзников и щелчком на неопознанном объекте **правой кнопкой** мыши. В расширенное меню команд эта опция добавлена только для полноты.

**Search** – без этой опции вражеские подводные лодки вы не найдете. Выберите ее и начертите на карте район поиска. Все остальное произойдет автоматически.

**Rescue** – очень полезная опция. С помощью ее вы можете приказывать пилоту вертолета провести эвакуацию или спасательную операцию. Чтобы поднять престиж защищаемой вами страны в глазах мировой общественности, отправляйте вертолеты спасать не только своих сбитых пилотов, но и вражеских.

**Sensors** – с помощью этой опции вы можете включать или выключать различные радары на корабле/самолете. С одной стороны, включение радара дает лучшую картину происходящего вокруг, с другой – делает корабль/самолет уязвимым, так как противнику легче засечь его.

**Return to Base** – вернуться на базу. Не беспокойтесь об этом, у ваших пилотов хватает ума возвращаться на базу, когда у них кончается топливо. Пожалуй, пользоваться этой опцией стоит только тогда, когда у вас не хватает самолетов и нужно посадить и перезарядить уже освободившиеся от всех своих ракет машины.

**Return to Station** – когда вы отправляете самолет в определенную

точку на карте, он начинает патрулировать область вокруг. То есть он просто летает кругами вокруг этой точки (и не надейтесь, что он будет исследовать пролетающие мимо самолеты или атаковать подлечивших врагов). После выполнения вашего приказа вы можете использовать эту команду для возвращения самолета в эту точку патрулирования.

Вы можете регулировать скорость самолетов и вертолетов с помощью клавиш **Shift + 1** (медленно), **Shift + 2** (нормально) и **Shift + 3** (быстро). При больших скоростях также очень быстро сжигается топливо, так что будьте осторожны. Кроме того, можно задать разную высоту полета (либо, в случае с подводными лодками, разную глубину погружения) клавишами **Shift + 7** (низко, близко к поверхности), **Shift + 8** (средне) и **Shift + 9** (высоко, глубоко).

Подводные лодки – это отдельный разговор. С установленной периодичностью они выходят на связь, принимают ваши приказы, после чего отправляются их выполнять. Как только приказ отдан, изменить его вы уже не сможете.

Клавиша **T** изменяет скорость течения времени. **Ctrl + T** устанавливает нормальный ход времени.

Работа с группами выполнена практически стандартно. **Ctrl +** клавиши от **0** до **9** – создать соответствующую группу, **Ctrl + Shift +** клавиши от **0** до **9** – показать состав группы, клавиши от **0** до **9** – выбрать соответствующую группу.





## ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Во многих конфликтах вы очень скоро будете атакованы самолетами и кораблями противника, выпускающими с большого расстояния свои ракеты и тут же отходящими подальше. Проблема в том, что ракеты эти вы заметите только на подлетах к вашим кораблям, и игра превратится в лихорадочное щелканье мышкой. Чтобы этого избежать, сразу же поднимите в воздух самолет воздушно-го предупреждения и парочку истребителей сопровождения. После этого вы, скорее всего, увидите корабли и самолеты, запускающие в вас ракеты, и сбить эти ракеты будет не в пример проще.

Далее поднимайте в воздух поочередно истребители и истребители с противокорабельным оружием (или хотя бы с обычными ракетами воздух-земля).

Первых отправляйте сбивать самолеты противника, вторых – топить вражеские корабли. Помните, какие корабли в вас стреляли? Это ваши цели номер один, так как вы точно знаете, что они – враги. Всех остальных перед отдачей приказа на уничтожение следует идентифицировать.

При атаке на хорошо защищенные от атак с воздуха цели всегда берите с собой самолеты радиоэлектронной борьбы.

В результате враг гораздо позднее заметит появление ваших самолетов или ракет и у него будет меньше времени среагировать.

Когда проводите идентификацию, всегда посылайте два самолета, второй на некотором отдалении от первого. Если цель окажется вражеской, то самолет, следующий сзади, сможет без особых проблем поразить ее.

Наличие нейтральных кораблей, самолетов и зданий будет сильно портить вам жизнь. Представьте себе, что будет, если вы прикажете самолетам обстрелять завод по производству ядерного оружия, а он при ближайшем рассмотрении окажется китайским посольством? Или собьете «Боинг» с сотней пассажиров на борту? Но из каждого правила есть исключения. Во-первых, можете уничтожать цели, про которые вам было сказано в тексте миссии или в донесении разведки («уничтожьте вражеский флот, расположенный по таким-то координатам»). Во-вторых, ни один гражданский пилот не направит свой самолет точно на ваш авианосец – так могут поступить только враги. В-третьих, если данный объект обстрелял вас, то он заведомо враг, даже если по-прежнему показан как неопознанный объект.

В некоторых миссиях вас будут беспокоить подводные лодки. Поэтому, как только у вас будет затишье между сражениями, поднимите в воздух пару противолодочных самолетов или вертолетов. Активнее используйте свои субмарины.

Обратите внимание на то, что враги всегда выпускают ракеты пачками. Точно так же стоит поступать и

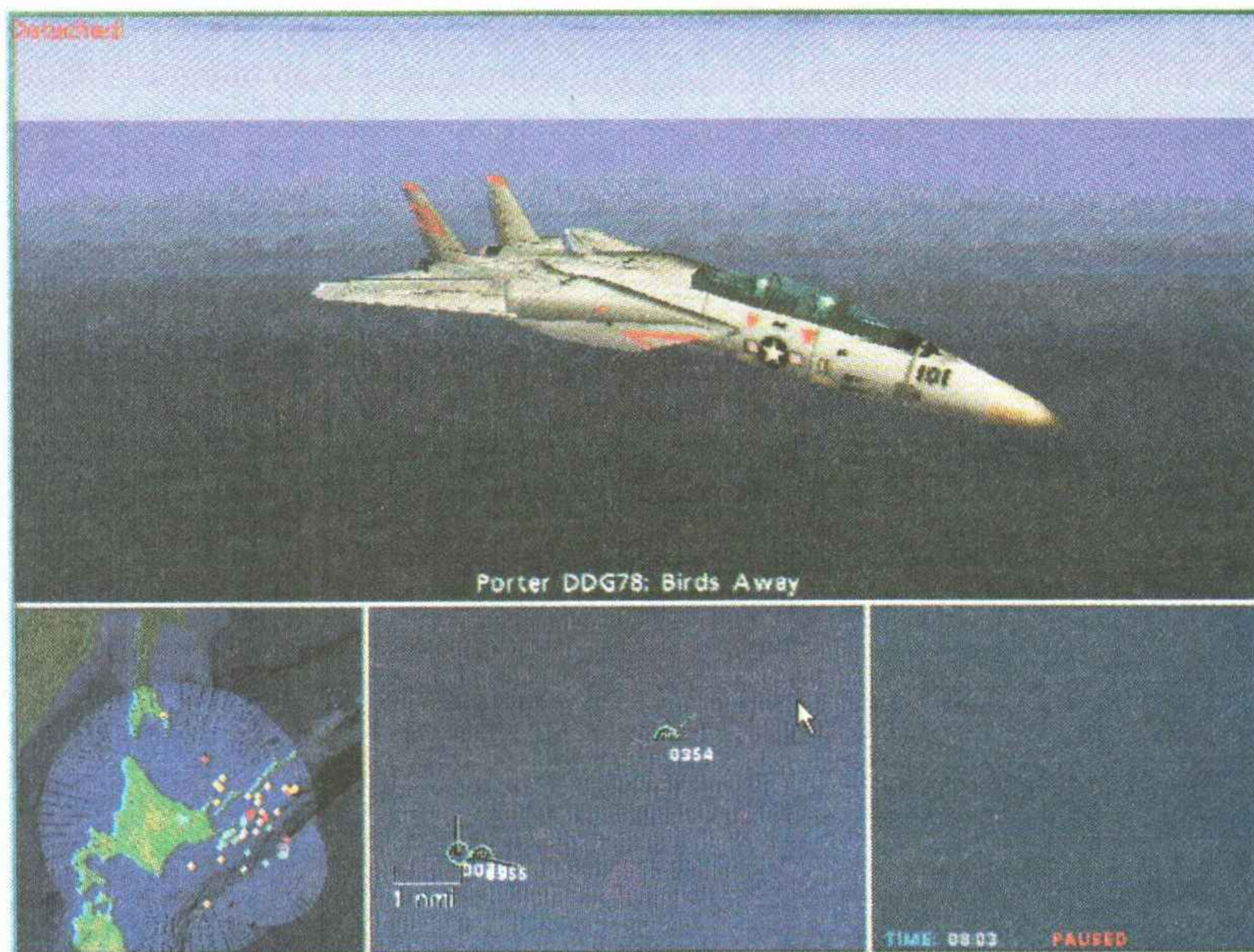
вам. Один «гарпун», скорее всего, не долетит до врага, а если и долетит, то не потопит. Поэтому выпускайте их сразу стаями по пять штук или более. Потерь в миссиях сложно избежать. Как и в реальной жизни, в этой игре война идет в неравных условиях – с той лишь разницей, что сильнее ваш противник, а не вы. К примеру, в первой кампании ваши силы насчитывают 5 кораблей, вражеские же – больше 20.

Техника ваша также будет зачастую уступать вражеской. Сравните: максимальная дальность действия советской (или российской, кому как нравится) ракеты воздух-воздух R-27EM – 110 км, тогда как американской AIM-120 AMMRAAM – 50 км.

Очень часто самолеты поднимаются в воздух с выключенными радаром. Это достаточно удобно, когда все вокруг «освещается» радаром самолета раннего предупреждения (меньше вероятность что остальные ваши самолеты обнаружат раньше времени), и неудобно, когда такого самолета у вас нет. Во втором случае не забудьте вручную включить радар хотя бы на одном из взлетевших самолетов. Обычно у вашего авианосца есть эскорт из нескольких крейсеров, эсминцев, фрегатов и т. п. Их основная задача – прикрывать авианосец от атак как с воздуха, так и изпод воды. Потеря авианосца – это проигрыш в любой миссии, и если эти корабли способны пусть даже ценой собственного существования защитить его, они должны сделать это. Иногда, если, например, предстоит отбивать мощную ракетную атаку, нужно отдать много приказов за короткое время или просто хочется спокойно осмотреть поле боя и поразмышлять. В таких случаях очень помогает клавиша **P** (пауза). Когда игра находится в состоянии паузы, единственные приказы, которые вы можете отдать, это приказы поднять в воздух самолеты. Так что поступайте следующим образом: выключите паузу, быстро отдайте приказ и снова включите. Это сэкономит вам много времени и нервов.

## ВООРУЖЕНИЕ

Здесь перечислены все виды истребителей, бомбардировщиков и вертолетов, использующихся в игре, а также указаны основные задачи, которые они выполняют, и их преимущества и недостатки. Эта информация написана по игре и частично расходится с реальной.





**США**

F-14 Tomcat – палубный истребитель, несущий на себе также небольшое количество ракет воздух-земля. Идеален для патрулирования над морем, так как способен при необходимости поразить и воздушные, и водные цели. Один из самых полезных самолетов в авиации США.

F/A-18 HORNET – палубный и стандартный истребитель, способный также нести на себе ракеты воздух-земля и бомбы. Хорош для нанесения ударов по вражеским базам и кораблям, прекрасно действует ночью и в плохую погоду.

AV-8B Harrier II – палубный истребитель, несет на себе бомбы. Используется для разведки и нанесения ударов по наземным целям, хорошо действует ночью.

F-16 Fighting Falcon – многоцелевой истребитель, в зависимости от типа вооружения использующийся как для борьбы с самолетами противника, так и для атак по наземным целям.

F-15 Eagle – истребитель, вполне подходит для патрулирования. Главный недостаток – малое количество топлива.

E-2 Hawkeye – обычный и палубный самолет раннего предупреждения и контроля. Чем раньше в миссии вы запустите этот самолет, тем больше у вас будет шансов. Он способен заранее предупредить вас о приближающихся вражеских воздушных и водных целях. Чем выше находится этот самолет, тем больше его дальность обнаружения.

E-3 Sentry – самолет воздушного предупреждения и контроля, AWACS. Очень удобен для отслеживания вражеских самолетов.

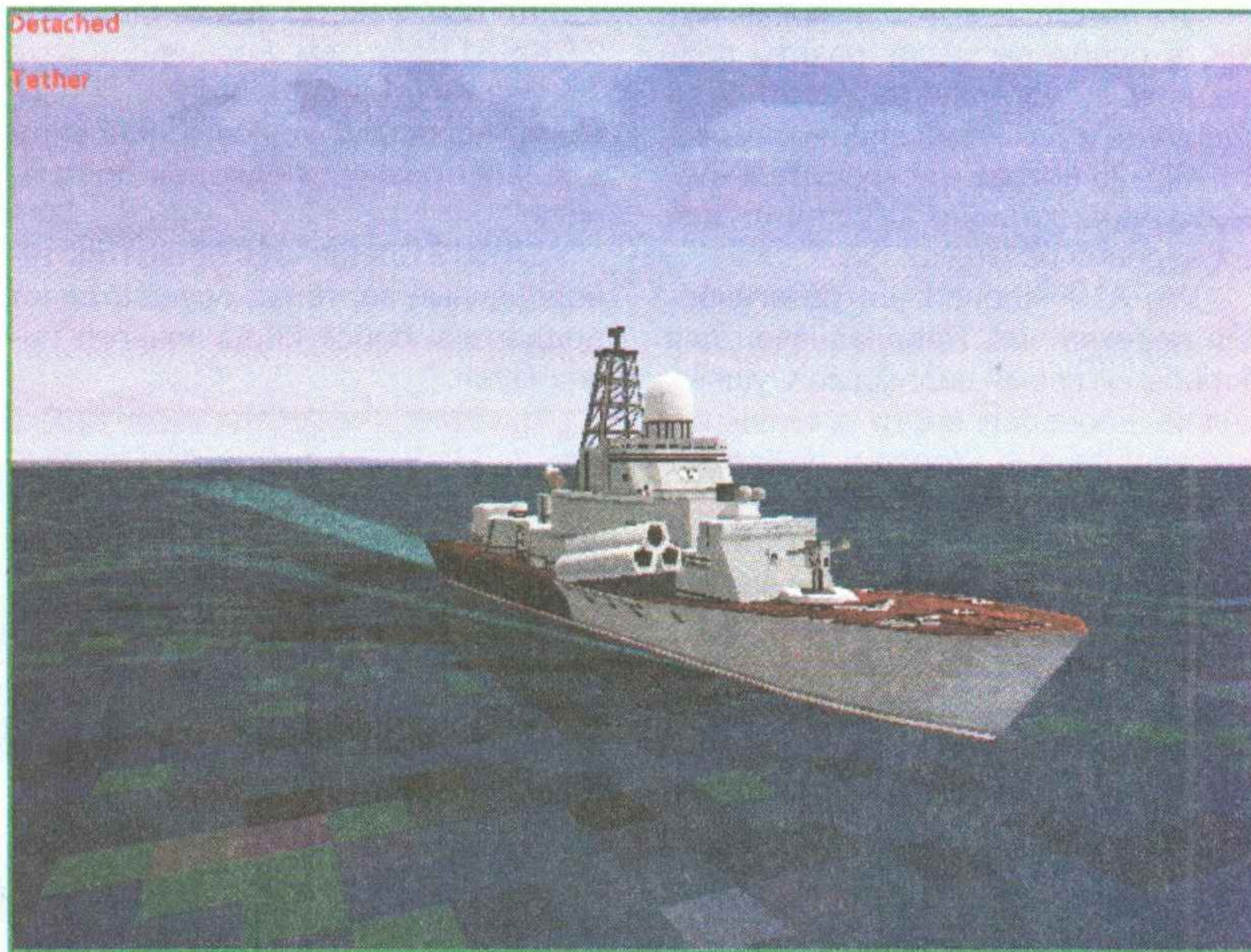
EA-6B Prowler – палубный самолет радиоэлектронной борьбы. Несет на себе HARM – ракеты, предназначенные для поражения радарных установок противника. Включайте его в группы, наносящие удары по флотилиям или наземным базам противника.

P-3 Orion – самолет наземного базирования, предназначенный для приморского патрулирования и борьбы с подлодками противника.

EP-3 Orion – самолет электронной разведки.

S-3/ES-3 Viking – палубный противолодочный самолет.

SH-60R Seahawk – многоцелевой вертолет. На деле может быть использован в налетах на вражеские



наземные и водные цели, а также для проведения спасательных операций.

SH-60B/F Seahawk – противолодочный вертолет. Хорошо подходит для отслеживания и уничтожения подводных лодок противника. Обязательно пускайте с ним самолеты сопровождения.

AH-1W Super Cobra – вертолет ближней поддержки. Используется в налетах на вражеские наземные и водные цели, может постоять за себя и в воздушном бою.

V-22 Osprey – транспортный вертолет. Используется для перевозки грузов и проведения спасательных работ. Обязательно прикрывайте его истребителями.

**ВЕЛИКОБРИТАНИЯ**

Fa-2 Sea Harrier – по большей части разведывательный самолет/истребитель, хотя способен и нести оружие воздух-земля. Из всей авиации Великобритании (в данной игре) этот – самый стоящий истребитель.

Mk 2 Tornado – противолодочный самолет/истребитель для приморского патрулирования. Способен обеспечить надежную защиту вашим кораблям как против самолетов, так и против подлодок противника.

E-3 Sentry – см. США.

MR-2 Nimrod – самолет для приморского патрулирования. Несет на себе как противокорабельное, так и противолодочное оружие. Прикрывайте его истребителями.

HAS-5/6 Sea King – палубный противолодочный вертолет.

HAS-3/HMA-8 Lynx – палубный противокорабельный вертолет, способный также поражать вражеские подводные лодки.

AEW-2/7 Sea King – палубный вертолет раннего обнаружения.

**ТАЙВАНЬ**

F-16 Fighting Falcon – см. США

F-5E Tiger 2 – легкий тактический истребитель.

S-2E Tracker – разведывательный и противолодочный самолет. Беззащитен против воздушных атак.

S-70 Thunderhawk – палубный вертолет, представляющий собой измененный SH-60R (США). Несет противолодочное вооружение.

**РОССИЯ**

Su-33 Flanker D – палубный истребитель, способный также поражать и морские цели. Страшный враг и сильный союзник.

Su-25 Frogfoot – одноместный штурмовик. Способен нести на себе как противовоздушное оружие, так и неуправляемые ракеты, ракеты воздух-земля и бомбы.

Su-24 Fencer – бомбардировщик и разведчик в одном лице. Вооружение может включать ракеты воздух-земля, бомбы, ядерное оружие.

Tu-124 Beaf F/J – многоцелевой самолет дальнего действия. Вооружен различными торпедами, глубинными бомбами и минами.

Tu-22M Backfire – разведчик и бомбардировщик.

Su-27 Flanker B – истребитель-перехватчик, хорошо действующий в



любую погоду и в любое время суток, в основном несет ракеты воздух-воздух, хотя иногда может быть вооружен и ракетами воздух-земля.

Mig-25 Foxbat – истребитель-перехватчик, хорошо подходит для проведения разведки.

Mig-31 Foxhound – стратегический перехватчик. Предназначен для борьбы со всеми видами воздушных целей, способен вести длительное патрулирование. Хорошо действует в любую погоду и любое время суток.

Il-38 May – приморский разведывательный самолет.

Ka-27/Ka-31 Helix – всепогодные корабельные вертолеты. KA-27 используется для борьбы с подлодками, а KA-31 – для дальнего патрулирования.

## ПАКИСТАН

Mirage-5 – реактивный бомбардировщик.

F-16 Fighting Falcon – см. США.

Lynx – противолодочный вертолет.

SA-319 Alouette – разведывательный вертолет.

## МАЛАЙЗИЯ

Lynx – см. Пакистан.

## ЛИВИЯ

Mirage-5 – см. Пакистан.

Mig-25 Foxbat, Su-24 Fencer – см. Россия.

Su-22 Fitter – разведывательный самолет, способный атаковать наземные цели.

## ЯПОНИЯ

P-3 Orion, SH-60 Seahawk – см. США.

SH-3 Sea King – палубный разведывательный и противолодочный вертолет.

## ИРАН

Su-24 Fencer, Su-27 Flanker B, Mig-31 Foxhound, Tu-22M Backfire – см. Россия.

F-14 Tomcat, P-3 Orion – см. США.

SH-3 Sea King – см. Япония.

AB 212 Agusta – противолодочный и противокорабельный вертолет.

## ИНДИЯ

Sea Harrier – см. Великобритания.

Sepecat/HAL jaguar Int. – одностепенный тактический истребитель.

Tu-124 Bear F, IL-38 May, Ka-27/Ka-31 Helix – см. Россия.

Sea King Mk 42 – палубный вертолет, использующийся в основном для уничтожения подлодок противника.

SA-319 Chetak – палубный противолодочный вертолет, осуществляет поддержку войск специального назначения.



## ГЕРМАНИЯ

Tornado IDS – самолет для патрулирования прибрежных областей, уничтожения вражеских подводных лодок и ПВО своих кораблей.

F-4 Phantom II – всепогодный истребитель для завоевания господства в воздухе.

Atlantic – самолет для дальнего прибрежного патрулирования. Несет на себе или торпеды, или мины, или глубинные бомбы.

Sea Lynx MK 88 – палубный противолодочный вертолет.

Sea King MK 41 – палубный вертолет, выполняющий различные виды заданий от уничтожения подлодок до проведения спасательных операций.

## ФРАНЦИЯ

Rafale M – палубный самолет ПВО с некоторыми способностями штурмовика.

Super Etendard – палубный штурмовик, достаточно слабо действующий в воздушном бою. Следите за тем, чтобы их сопровождали хотя бы Rafale M.

Jaguar – самолет тактической поддержки.

E-3 Sentry, E-2 Hawkeye – см. США.

Atlantique MK2 – самолет приморской разведки, в различных конфигурациях применяется для борьбы с подводными лодками и судами. Способен провести в воздухе до 8 часов.

Etendard IV-PM – самолет фоторазведки, при необходимости мо-

жет постоять за себя в воздушном бою.

SA-321G Super Frelon – палубный вертолет для отслеживания субмарин противника. Вооружен одним пулеметом и в целом ничего хорошего из себя не представляет, даже не оснащен сонаром. К преимуществам можно отнести большую, чем у Lynx MK 4, скорость и дальность действий.

Lynx MK 4 – палубный вертолет для борьбы с субмаринами противника.

SA-365 Dauphine – палубный вертолет для проведения спасательных операций. Не вооружен и не оснащен радаром.

AS-565 Panther – палубный вертолет для проведения спасательных операций, также не вооружен, но оснащен радаром. При этом имеет ту же скорость и дальность полета, что и SA-365.

SA-319 Alouette – вертолет поддержки командос, используется также для разведки и отслеживания субмарин противника.

## КИТАЙ

Su-27 Flanker B – см. Россия.



J-8 Finback – истребитель-перехватчик, используется для быстрого захвата господства в воздухе. Может нести штурмовое оружие.

F-7 Fishbed – самолет ПВО флота с ограниченной способностью поражения вражеских кораблей.

A-5 Fantan – истребитель/штурмовик. Хорошо действует вместе с B-6 Badger.

B-6 Badger – бомбардировщик, самолет приморской разведки.

ZHI-9 Haitun – палубный противолодочный вертолет.

ZHI-8 Super Frelon – палубный противолодочный вертолет, имеет меньшую скорость, но большую дальность, нежели ZHI-9.

## БРАЗИЛИЯ

F-5E Tiger 2 – см. Тайвань.

S-2E Tracker – палубный противолодочный самолет средней дальности действия.

Super Lynx – палубный противолодочный вертолет.

## АВСТРАЛИЯ

F/A-18 Hornet, P-3 Orion – см. США.

S-70 Seahawk – палубный вертолет, используется для борьбы с подлодками противника.

HAS-50 Sea King – палубный вертолет для проведения разведки (в т. ч. отслеживания субмарин врага) и спасательных операций.

## АРГЕНТИНА

Super Etendard – корабельный истребитель, способный выполнять различные виды задач от борьбы с кораблями и субмаринами до обеспечения ПВО.

Mirage III – очень быстрый истребитель-бомбардировщик.

Mirage V – очень быстрый штурмовик.

A-4M Skyhawk, P-3 Orion – см. США.

S-2E Tracker – см. Бразилия.

SA-319 Alouette – палубный десант для поиска вражеских подводных лодок и поддержки командос.

AS-3 Sea King – палубный вертолет для поиска вражеских подводных лодок.

## КАМПАНИИ

### BAY OF BENGAL

#### Силы союзников

Авианосец Theodore Roosevelt CVN71, класс – NIMITZ CVN. На нем: 12 F-14 Tomcat, 37 F/A-18 Hornet, 4

SH-60F Sea Hawk, 4 EA-6B Prowler, 2 E-2 Hawkeye, 10 S-3 Viking.

2 TICENDEROGA VLS CG  
2 ARLEIGH BURKE DDG  
LOS ANGELES (688) SSN  
LOS ANGELES (688i) SSN

#### Задания

Уничтожить две группы кораблей противника, каждую из которых возглавляет авианосец. Координаты первого – 05-16N/76-02E. Координаты второго – 07-41N/78-53E.

Уничтожить группу кораблей противника по координатам 08-15N/78-10E до 9:00.

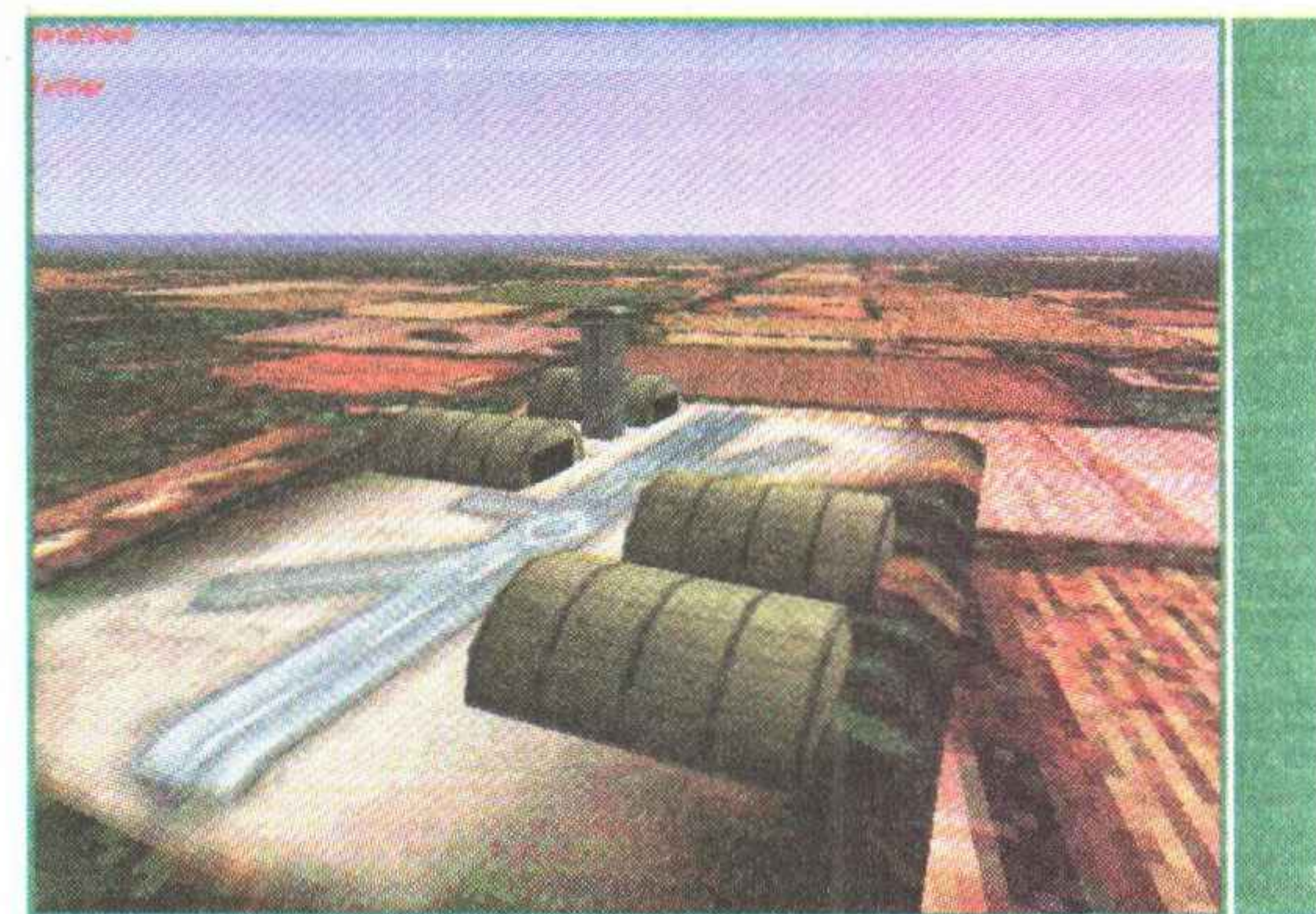
Эвакуировать американское посольство, координаты – 06-08N/80-18E до 10:00.

Уничтожить аэродром, координаты – 08-35N/77-52E до 6:00.

#### Прохождение

В самом начале миссии приготовьтесь к тяжелой и длинной обороне. Если успеете, поднимите в воздух E-2 и истребители F-14. Окружившие вас со всех сторон противники начнут массовый обстрел. Постарайтесь не потерять вначале ни одного корабля, а дальше будет легче. Когда наступит небольшая передышка, прикажите взлетать F/A-18 HORNET. Далее нанесите первый удар по кораблям и самолетам противника всеми своими силами (включая корабли). Из ближайших целей нейтральной будет лишь грузовой корабль к юго-востоку. А вообще крупные сосредоточения нейтральных целей находятся далеко на

востоке (два корабля) и в проливе (два больших рыбацких флота и отдельные грузовые корабли). Затем противник нанесет второй удар. Постарайтесь пережить его с минимальными потерями и готовьтесь к атаке на первый авианосец на западе. Чтобы усмирить его, вам понадобятся все свободные HORNET и почти все F-14, ракеты «HARPOON» с крейсеров и эсминцев, а также пара самолетов радиолокационной борьбы EA-6B Prowler. Несколько F-14 должны находиться к северу от авианосца – именно с севера будут массированно атаковать вражеские истребители.



Примерно в это время подлодки должны выпустить свои антенны и запросить у вас приказы. Выбор за вами, я бы предложил им двигаться в направлении основной группы. Дело в том, что на некотором расстоянии от вашего авианосца сосредоточены подводные лодки противника. Так что поднятие S-3 Viking впол-







не оправдано. Пока часть кораблей сражается с подлодками, займитесь теми, кто топил первый авианосец. Прикажите им всем вернуться на базу и готовьтесь ко второму удару – уже по аэродрому.

Соберите побольше F-14 (штук 12 для первого авианалета подойдет) и двигайтесь в путь. Аэродром окружен кольцом различных вражеских объектов – заводами по производству наркотиков, тренировочными базами, складами.

Также имеется несколько систем ПВО. Отправьте один самолет разведать все, а затем уничтожьте аэродром (а если хотите, и все остальное).

К этому моменту ваши истребители должны были уже завоевать воздушное пространство, а HORNET – избавиться от большинства разрозненных кораблей противника. С небольшим прикрытием отправьте вертолет Sea Hawk эвакуировать посольство США.

Затем избавьтесь от последних флотов врагов. Это может оказаться не так просто, как кажется, но «гарпуны» в конечном счете сделают свое дело. Можете подключить к операции F-14 с их ракетами «Maverick».

### STRAIT OF MALACCA

#### Силы союзников

Авианосец Carls Vinson CVS70, класс – NIMITZ CVN. На нем 12 F-14 Tomcat, 36 F/A-18 Hornet, 4 SH-60F Sea Hawk, 4 EA-6B Prowler, 2 E-2 Hawkeye, 10 S-3 Viking.

2 OLIVER HAZARD PERRY FFG  
3 TICENDEROGA VLS CG  
3 ARLEIGH BURKE DDG  
2 SPRUANCE DD  
1 DUKE FFG  
1 BROADSWORF FFG  
2 PERTH DDG  
2 LOS ANGELES (688i) SSN

#### Задания

Сохранить не менее 50 % флота, в особенности USS Carls – авианосец.

Нейтрализовать все вражеские субмарины.

Идентифицировать и уничтожить русскую флотилию к востоку от вашей.

По возможности уничтожить все вражеские суда в зоне конфликта.

#### Прохождение

В районе действуют четыре подлодки Китая (Han SSN) и четыре – России (AKULA SSN).

Практически все они в начале миссии расположены к востоку от вашей основной группы, причем три из них – фактически вплотную к ней. Активность они будут проявлять весьма низкую, так что особо о них не беспокойтесь.

Времени у вас вначале будет достаточно много. Запустите все самолеты, стоящие на палубе, затем E-2, затем HORNET.

Вражеских самолетов вначале будет мало, так что с F-14 можно повременить.

Через некоторое время по вам будет нанесен мощный ракетный удар с северо-востока. HORNET

должны помочь отбить его, а затем как можно быстрее потопить два подошедших с севера вражеских корабля. Возвращайте их на базу и готовьте к запуску новых.

Затем начинайте поднимать F-14 попеременно с S-3 Viking. Все они пригодятся при разгроме китайской флотилии на востоке. Добавьте к отряду парочку EA-6B Prowler и идите вперед с песнями.

После этого вам останется разделиться еще с тремя группами врагов, тактика при этом должна быть абсолютно такой же.

Финальный штрих – потопление вражеских субмарин (если они начали причинять вам проблемы, то отложите уничтожение кораблей и займитесь ими). Поднимите в воздух побольше S-3 Viking и поисковых вертолетов Sea Hawk, определите каждому район поиска и ждите.

Авиация противника будет подниматься с трех аэродромов – двух на севере и одном на востоке. Если хотите, можете найти и уничтожить их, но в общем игра не стоит того. Лучше быстрее разделайтесь с оставшимися кораблями.

Основные группы врагов расположены по координатам 09-38N/93-35E (6 китайских фрегатов и эсминцев), 10-37N/93-07E (6 китайский фрегатов и эсминцев), 11-50N/94-21E (русский крейсер и два эсминца), 09-59N/94-01E (русский крейсер и два эсминца). Крупные аэродромы противника расположены в 16-06N/94-34E, 16-26N/94-56E и 15-55N/98-03E.

### TAIWAN STRAIT

#### Силы союзников

Авианосец Carls Vinson CVS70, класс – NIMITZ CVN. На нем 14 F-14 Tomcat, 36 F/A-18 Hornet, 4 SH-60F Sea Hawk, 4 EA-6B Prowler, 3 E-2 Hawkeye, 10 S-3 Viking.

2 OLIVER HAZARD PERRY FFG  
2 TICENDEROGA VLS CG  
2 ARLEIGH BURKE DDG  
2 SPRUANCE DD  
2 GEARING DD  
2 HAI OU PCFG  
4 KNOX FFG  
1 SEA WOLF SSN  
2 HAI LUNG SSN  
1 LOS ANGELES (688i) SSN

Аэропорт с 4 E-3 Sentry, 12 F-15 Eagle.

Аэропорт с 6 F-16 Fighting Falcon, 4 F-5E Tiger 2, 4 S-70 Thunderhawk.



**Задания**

Уничтожить аэропорты по координатам 22-40N/114-06E, 23-47N/116-34E и 25-59N/119-58E.

Уничтожить все корабли и подводные лодки противника.

**Прохождение**

Подразумевается, что в этой кампании Китай атакует, а вы и ваши союзники из Тайваня обороняются. На деле это выражается в том, что у вас будут два аэродрома, набитых самолетами.

Основная проблема в начале этой миссии заключается в том, что через пролив проходят многие торговые пути, иначе говоря, район просто заполнен нейтральными судами, их соотношение к количеству противников составляет приблизительно один к одному.

Не стоит уделять столько внимания уничтожению кораблей, сколько в предыдущих миссиях – в этом смысле враг здесь слабее.

Больше проблем вам доставят подводные лодки, но и это не очень страшно. Самолеты будут вас беспокоить, но тоже не очень сильно, поскольку враг будет их использовать наиболее глупым образом из всех, которые только можно придумать в данной ситуации.

Забудьте о своем южном аэродроме. F-15 – это хорошо, но на них слишком мало топлива. Со второго аэродрома поднимите все F-16 и S-70, первые отправьте разбираться с северной флотилией врага, вторые – искать подводные лодки.

В это же время поднимите побольше F-14 и отправьте их уничтожить сначала южную, а потом и основную флотилию. Затем при помощи S-3 Viking добейте оставшиеся подлодки.

Изначально три вражеские подводные лодки находятся к северо-востоку от вашей основной группы, еще семь охраняют пролив к северу.

Финальная часть операции – атака на аэродромы противника.

Здесь пригодятся F/A-18, F-16, а также EA-6B. Сначала поразите системы ПВО (их по две на каждый аэродром, хотя иногда они удалены на значительное расстояние от аэропорта), а уж затем добейте, что останется.

**CURIL ISLANDS****Силы союзников**

Авианосец Carls Vinson CVS70, класс – NIMITZ CVN. На нем 12 F-14 Tomcat, 34 F/A-18 Hornet, 4 SH-60F Sea Hawk, 4 EA-6B Prowler, 2 E-2 Hawkeye, 10 S-3 Viking.

2 OLIVER HAZARD PERRY FFG  
2 TICENDEROGA VLS CG  
3 ARLEIGH BURKE DDG  
2 SPRUANCE DD  
3 ASAGIRI DDG  
3 ABUKUMA FFG  
3 KONGOU DDG  
3 HARUSHIO SSK  
2 LOS ANGELES (688i) SSN

Аэропорт с 3 E-3 Sentry, 18 F-16 Fighting Falcon, 11 P-3 Orion, 4 SH-60 Seahawk.

**Задания**

Уничтожить аэропорты по координатам 44-45N/147-17E и 46-39N/143-19E.

Уничтожить тренировочную базу по координатам 44-23N/146-12E.

Потопить все российские корабли и подлодки.

**Прохождение**

Сюжет вкратце таков: Япония начала захват Курильских островов, а помогает ей в этой ничем не спровоцированной агрессии США. Пожалуй, это самая сложная кампания из всех четырех.

С авианосца начните поднимать в воздух F-14, а с авиабазы – F-16, а затем P-3. Вначале задача и тех, и других – максимально ослабить флот противника, параллельно отбивая непрерывные атаки русских самолетов. Желательно также взять с собой самолеты радиоэлектронной борьбы EA-6B.

Эти самолеты жизненно необходимы для атаки на флагман – авианосец «Кузнецов», а также на ракетный крейсер класса «Киров». Не забывайте и о подлодках – как только все F-14 покинут USS Carl, прикажите взлетать S-3 Viking. Ищите их и к югу, и к северу и приготовьтесь к серьезной войне с ними.

Заключительная фаза операции, как всегда, это атака по наземным целям. Вам нужно уничтожить два аэропорта и одну тренировочную базу. Возьмите больше F-16, F/A-18 и EA-6B, и никакие системы ПВО не смогут вас остановить...

И будьте осторожны: в радиусе трех миль от точки с координатами 43-25N/146-03E есть опасность наткнуться на мины.

Удачи!

Сергей Пуриков



Это Вам  
не игрушки!

Только для серьезных  
игроманов!

"Железо" от самых классных производителей.

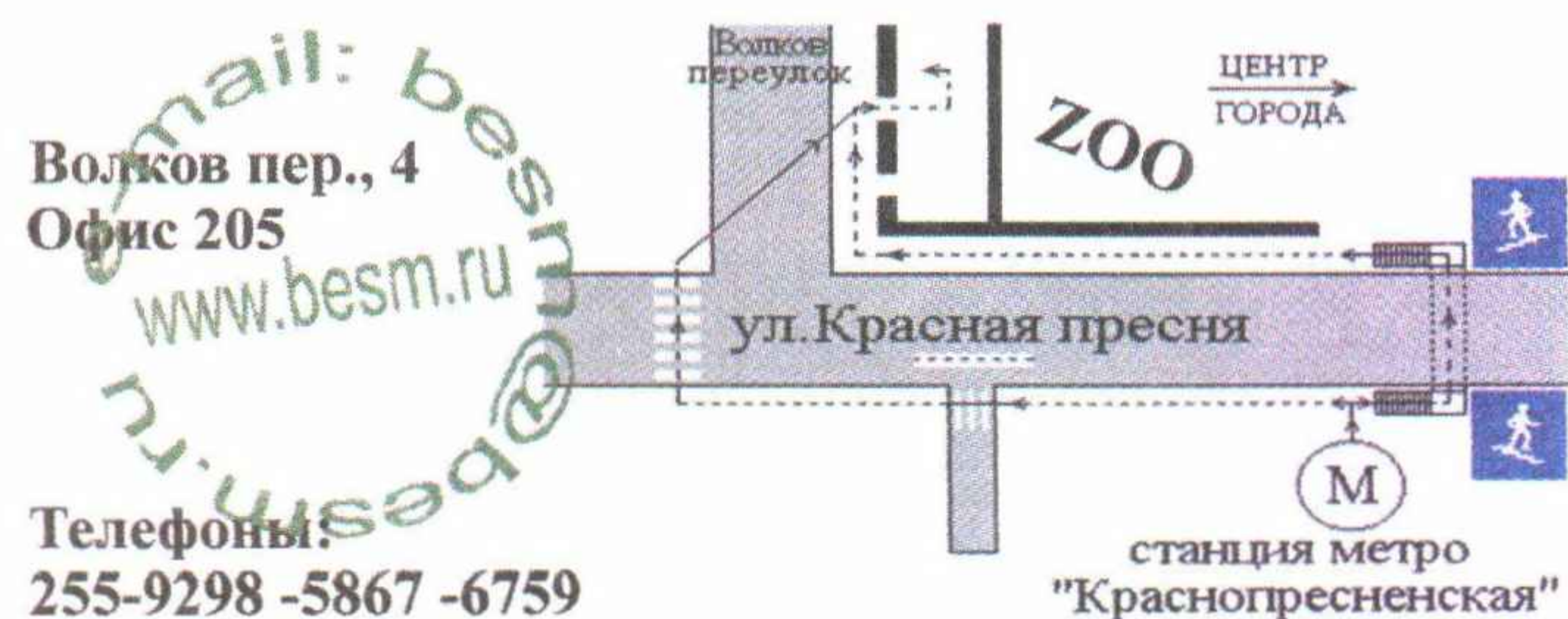
Компьютеры для игр любого уровня.

Соберем, настроим, покажем, научим...

продадим!

Мы с интересом следим за всеми новинками игрового рынка. Вы прочитали где-то о суперновинке и не знаете где купить? Звоните! Если это есть в природе, значит Вы найдёте это у нас.

...заодно и в зоопарк зайдёте...



Телефоны:  
255-9298 -5867 -6759



# MALKARI

Динамическая стратегия с простенькой графикой типа Stars! и VGA Planets

Разработчик:  
Издатель:  
Выход:  
Требования:  
Жанр:

Interactive Magic  
Interactive Magic  
апрель 1999 г.  
P-100, 16 Мб  
пошаговая стратегия

Графика:  
Звук:  
Играбельность:

★★★★★  
★★★★★★  
★★★★★★



Разработчики не так уж часто балуют нас космическими стратегиями. Master of Orion 2, вышедший еще в 1996 году, так и остается непревзойденной игрой жанра. Поэтому всякую вновь выходящую космическую стратегию невольно рассматривают как потенциального «киллера» MOO2.

Итак, что же это за игрушка с таинственным названием Malkari? Сразу скажем, что никакой это не «киллер». Максимум, кого она может «убить» или потеснить, так это Stars! и VGA Planet, вышедших еще в эпоху

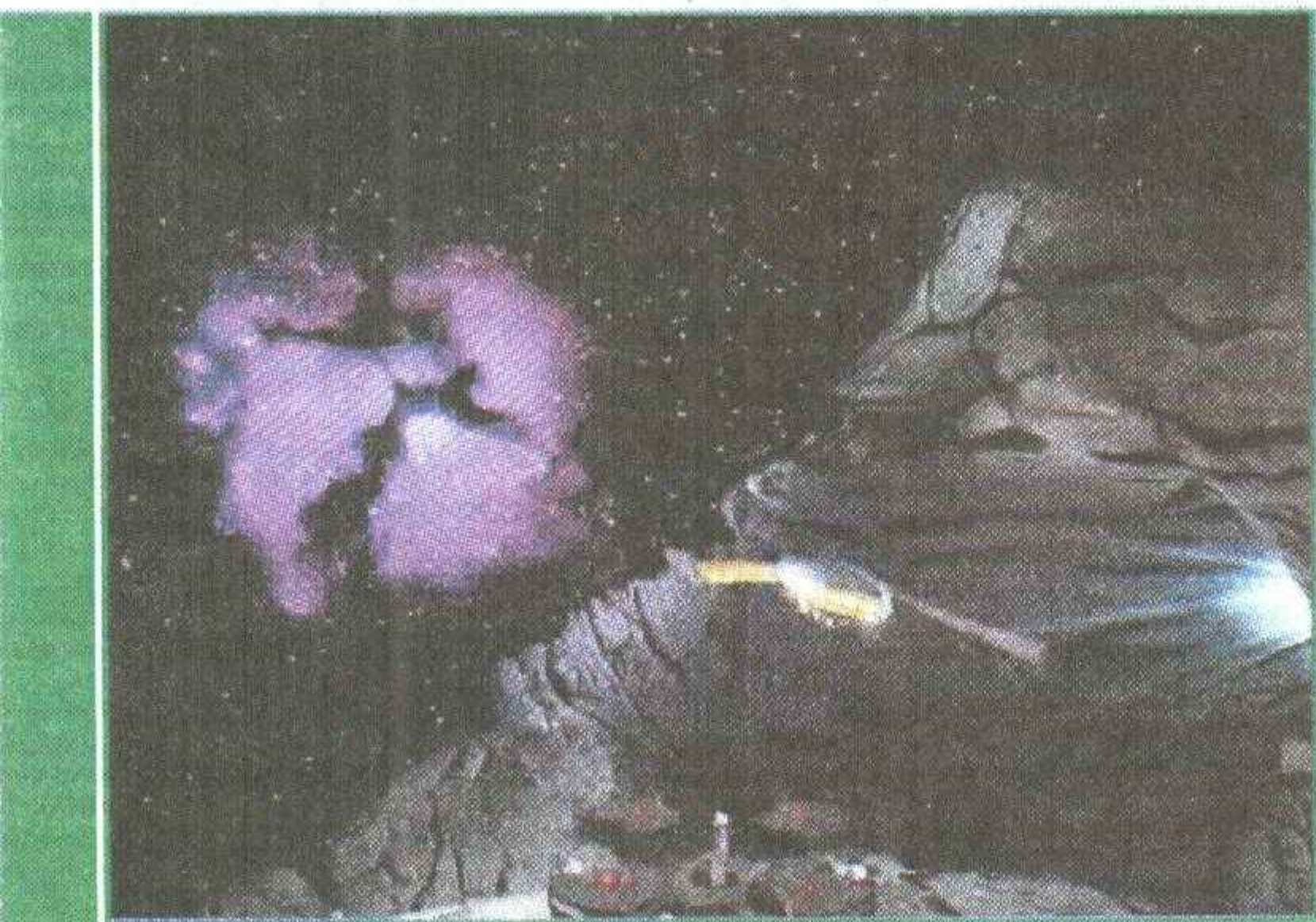
386-х компьютеров и ориентированных на игру по e-mail. Для Malkari характерна та же бедность графики и схематичность игрового процесса. Впрочем, у Malkari есть два козыря: хорошая динамичность и возможность многопользовательской игры по всем видам соединений при одновременном участии до 40 игроков! Кроме того, в Malkari есть кое-какие нововведения, ранее не встречавшиеся в космических стратегиях. Вот об этом и поговорим подробнее.

Представьте себе двойную звездную систему как минимум с 40 астероидами (а как максимум – со 150), каждый из которых вращается по своей трехмерной орбите. Это и есть мир Malkari, а эти самые астероиды вам надо осваивать, добывая из них ресурсы, которые идут на постройку космического флота. Взаимное расположение астероидов, как нетрудно догадаться, все время меняется, из-за чего «стратегический расклад» тоже непостоянный (то есть нет такого понятия, как «окраина галактики», ведь все непрерывно движется). Менеджмент ресурсов

доведен почти до примитивизма: ресурсы тратятся только на постройку космических кораблей и тех немногочисленных юнитов (4 типа), которые ползают по поверхности астероида, собирая ресурсы. Никаких баз на астероидах практически нет (можно, правда, поставить парочку зданий), и содержание космического флота обходится совершенно бесплатно. Более того, на развитие науки тоже не требуется никаких ресурсов – в этом и заключается один из «козырей» Malkari. Считается, что новые технологии исследуются по мере эксплуатации старой техники. Чем больше у вас самых разнообразных кораблей, тем быстрее совершаются научные открытия. Вот так простенько и оригинально.

Итак, «хозяйственная часть» идет почти «на автомате», и думать здесь приходится мало. Так где же здесь стратегия? А в двух вещах. Во-первых, в планировании захвата астероидов (на какой астероид позариться в первую очередь) – это дело совсем нетривиальное, поскольку «картина мира» постоянно меняется. Во-вторых, в конструировании кораблей, которые можно собирать из отдельных модулей. Здесь возможности практически безграничны, ибо каждый модуль обладает целым спектром характеристик, а различных типов модулей насчитывается с дюжину (транспортные модули, сканеры, двигатели, оружие, защита и т. п.). Кроме того, модули различных гильдий (это своеобразные «расы») отличаются друг от друга. Кстати, «расовые» отличия заметно сказываются на выборе стратегии игры: каждая из 5 гильдий имеет свои явные плюсы и минусы в той или иной сфере.

Если копать «расовую» тему дальше, то скажем, что за каждую гильдию могут воевать до 8 фракций (то есть игроков), являющихся как бы союзниками, потому что фракции одной гильдии могут торговать друг с другом ресурсами, обмениваться информацией и даже совместно





развивать науку. Но и в пределах одной гильдии возможны раздоры, вплоть до гражданской войны.

В целом игрушка получилась оригинальной. Правда, немного смахивает на аркаду, да и графика оставляет желать много лучшего. Хорошо хоть музыка не подкачала – фоновые мелодии весьма приятны. Так что рекомендуется только фанатам космических стратегий и любителям массовой резни в multiplayer. На Malkari можно «запасть», только для этого надо очень постараться.

К чести разработчиков следует признать, что интерфейс Malkari детально продуман и удобен в обращении. Но поначалу трудно сориентироваться во множестве экранов и ТЬМЕ разных кнопочек. По этой причине предлагаемое ниже руководство организовано так, чтобы облегчить вхождение в игру. Итак, вставляйте диск, запускайте Malkari (только в установочных опциях выберите уровень трудности AVERAGE) и читайте дальше. Но сначала пойдет предыстория и игровая концепция.

## КАТАСТРОФА НА МАЛКАРИ

Malkari – это звездная система, приютившая одну развитую расу, находящуюся на пике своего культурного и технологического развития. Однако сия идиллия продлится не много времени, потому как к Малкари приближается блуждающая звезда Diantos, угрожая космическим взрывом.

Но малкарианцы уже готовятся к самому худшему. Как только их астрономы предсказали грядущую катастрофу, так сразу же Совет Пяти Гильдий разработал отчаянный план по спасению корней цивилизации. С этой целью глубоко в недрах планет и астероидов были оборудованы специальные научные бункеры, в которые закладывались знания всех гильдий (Guilds) и их генетический материал.

Мелкие раздоры по поводу контроля над бункерами очень скоро переросли в открытое военное противостояние гильдий. Конец всем распрям положила та самая блуждающая звезда, не замедлившая обрушиться на Малкари. Космическую катастрофу не пережил никто, даже планеты были расколоты на сотни мелких астероидов.

Но мир Malkari не канул в небытие. Образовалась двойная звездная система, вокруг которой завер-

телся весь «космический мусор», состоящий из несметного числа астероидов. Сохранилась и большая часть бункеров, внутри которых генетические репликаторы уже начали свою титаническую работу по возрождению народа Малкари.

Новые малкарианцы унаследовали не только знания и умения своих генетических прототипов, но и былую вражду гильдий. Нет единства и внутри самих гильдий, каждая из которых раскололась на несколько фракций (chapters) со своим планом действий. Вам предлагается, возглавив одну из фракций, объединить разрозненный мир малкарианцев и стать Императором Нового Века Малкари.

## КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ

Мир Малкари – это динамический трехмерный мир, состоящий из 40–150 астероидов, каждый из которых вращается по своей (трехмерной!) орбите, так что взаимное расположение астероидов все время меняется. Более того, каждый астероид вращается либо вокруг Малкари, либо вокруг Диантоса, либо вокруг обеих этих звезд (по эллиптической орбите), что еще больше усложняет игровую ситуацию.

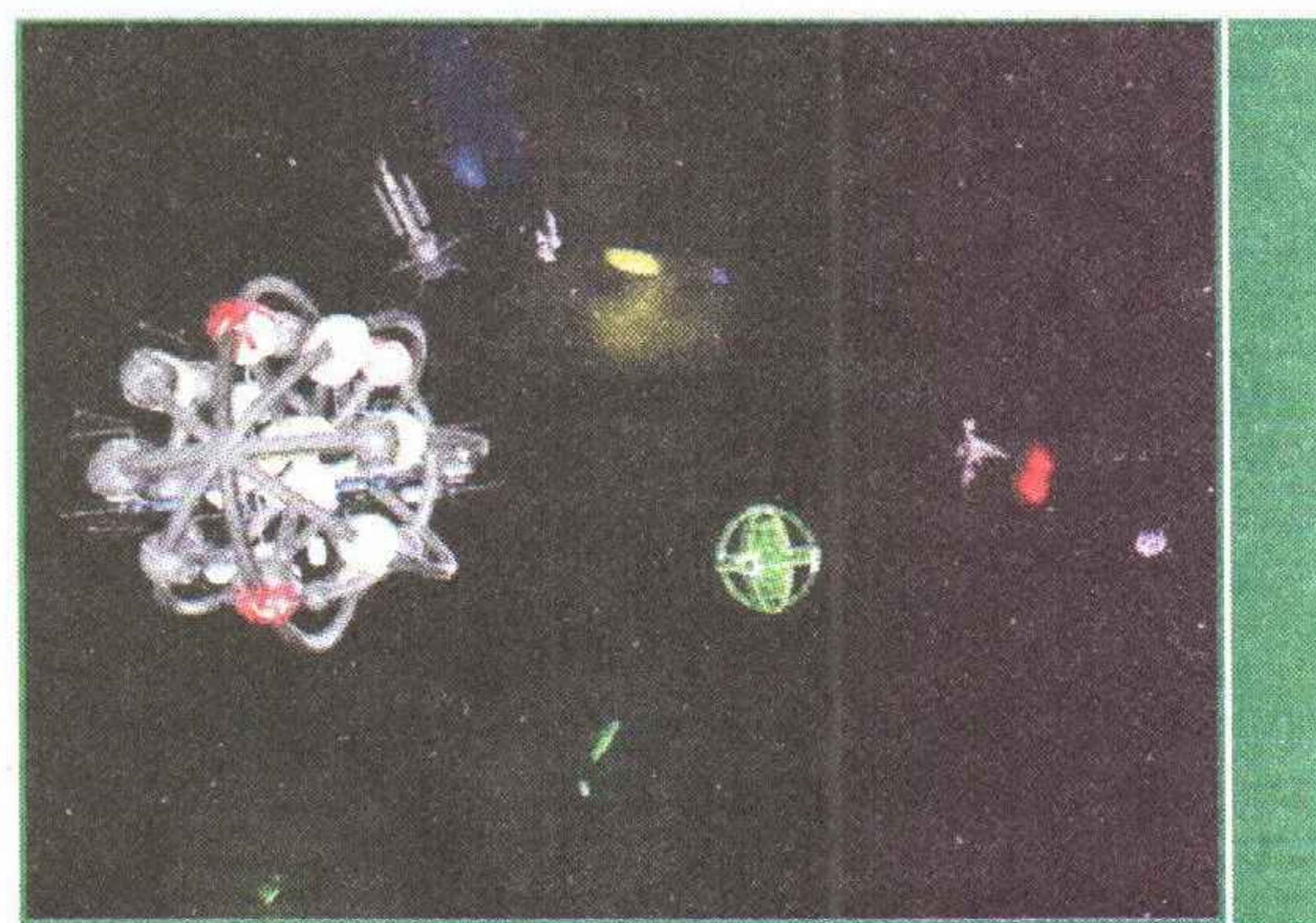
Цель игры – захватить как можно больше астероидов.

Основа вашего могущества – космический флот, состоящий из кораблей различного назначения: разведчиков, транспортных и ремонтных кораблей, орбитальных станций и собственно боевых кораблей. Корабли можно конструировать по своему усмотрению из различных модулей. Новые модули становятся доступными по мере освоения новых технологий. На строительство каждого корабля требуется определенное число ресурсов (коих в игре насчитывается 4 вида) и энергии.

Ресурсы добываются на поверхности астероида. Для добычи ресурсов используются специальные юниты – Mining ATV, которые можно перемещать по поверхности астероида (каждый астероид условно разбит на секторы).

Энергия добывается с помощью Power ATV и автоматически передается на орбиту нуждающимся кораблям. Кроме того, на кораблях могут располагаться power-модули, самостоятельно вырабатывающие энергию. На поддержание космического флота никаких ресурсов не требуется (но требуется энергия для пере-

движения, стрельбы, защиты и пр.). Никаких баз на поверхности астероида фактически нет. Разве что ставятся здания для производства ATV и склады для ресурсов. Кроме того, можно строить Mining Facilities, ускоряющие добычу ресурсов, и Power Facilities, ускоряющие добычу энергии. В игре всегда участвуют все 5 гильдий. Каждая гильдия может иметь от 1 до 8 фракций (chapters). Таким образом, в игре принимают участие от 5 до 40 игроков. Игроки могут обмениваться ресурсами и проводить совместные исследования с фракциями в пределах своей гильдии.

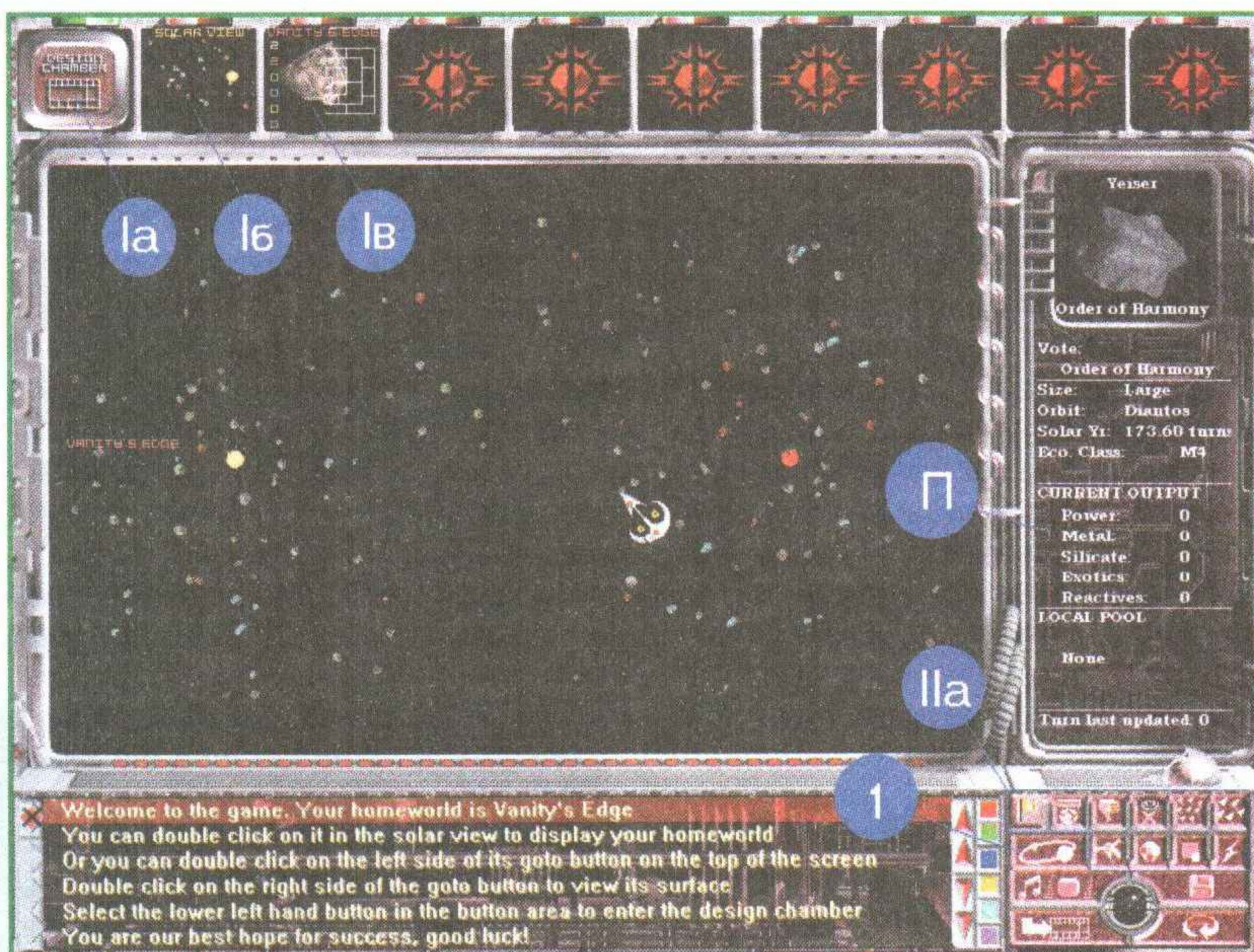


Космические сражения идут как в космосе, так и на поверхности астероидов. Для наземных сражений предусмотрены специальные юниты – Combat ATV. Наземные сражения сводятся к перемещению юнитов из зоны в зону. Космическими сражениями вы никак управлять не можете. Можно лишь менять «план сражения» перед битвой (указывать, какие корабли атаковать в первую очередь, когда «уносить ноги» и т. п.). Предусмотрено несколько типов победы.

## ЭКРАН СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ

С самого начала игры вы оказываетесь на экране солнечной системы (Solar View) с движущимися астероидами. Нажмите пару раз клавишу **Пробел**, чтобы остановить движение, фиксировав расположение астероидов в начальный момент времени. Для начала лучше рассмотрим солнечную систему. Нажимая +/- на клавиатуре, можно приближать/удалять точку обзора. Максимально удалите точку обзора так, чтобы в пределах видимости экрана оказались оба цветных диска. Желтый диск изображает звезду Малкари, красный – Диантос. Все астерои-





ды вращаются либо вокруг Малкари, либо вокруг Диантоса (по круговым орбитам), либо одновременно вокруг Малкари и Диантоса (по эллиптической орбите). Будущее движение астероидов можно просмотреть, нажав на кнопку (1), называющуюся Toggle Future View (название любой кнопки можно получить, если навести на нее курсор мыши и задержать его там на несколько секунд).

С помощью курсоров-стрелочек можно сдвигать точку обзора в указанном направлении. Нажав **Z** на клавиатуре, можно перейти в другой режим обзора, называемый Solar Center Camera View. В этом случае функции курсоров-стрелочек меняются: теперь они вызывают вращения вокруг условного «центра солнечной системы» (это попросту середина отрезка, соединяющего Малкари с Диантосом). Вернуться в исходный режим можно с помощью повторного нажатия **Z**.

Теперь поведите курсором мыши по основному экрану. Когда курсор будет останавливаться на астероиде, то на панели справа (П) будет появляться изображение астероида с известными вам характеристиками. Астероид можно выбрать, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши.

С самого начала игры вам дается только один астероид. Его название будет выделено на экране солнечной системы цветом, соответствующим вашей гильдии. Названий других астероидов вы не видите, так как по умолчанию стоит фильтр «Asteroids where I am present» («мои

астероиды»). Можно менять фильтры, щелкая по группе кнопочек (IIa).

Свой астероид вы можете найти, поведя курсором мыши возле его надписи. Но есть более быстрый способ, даже два: 1) нажать клавишу **Tab**, означающую «просмотр моих астероидов»; при повторном нажатии вы должны были бы перейти к следующему своему астероиду, но, поскольку у вас пока что один астероид, вы все время будете оставаться возле него; 2) сделать **двойной щелчок левой кнопкой** мыши по **левой** части иконки (lv).

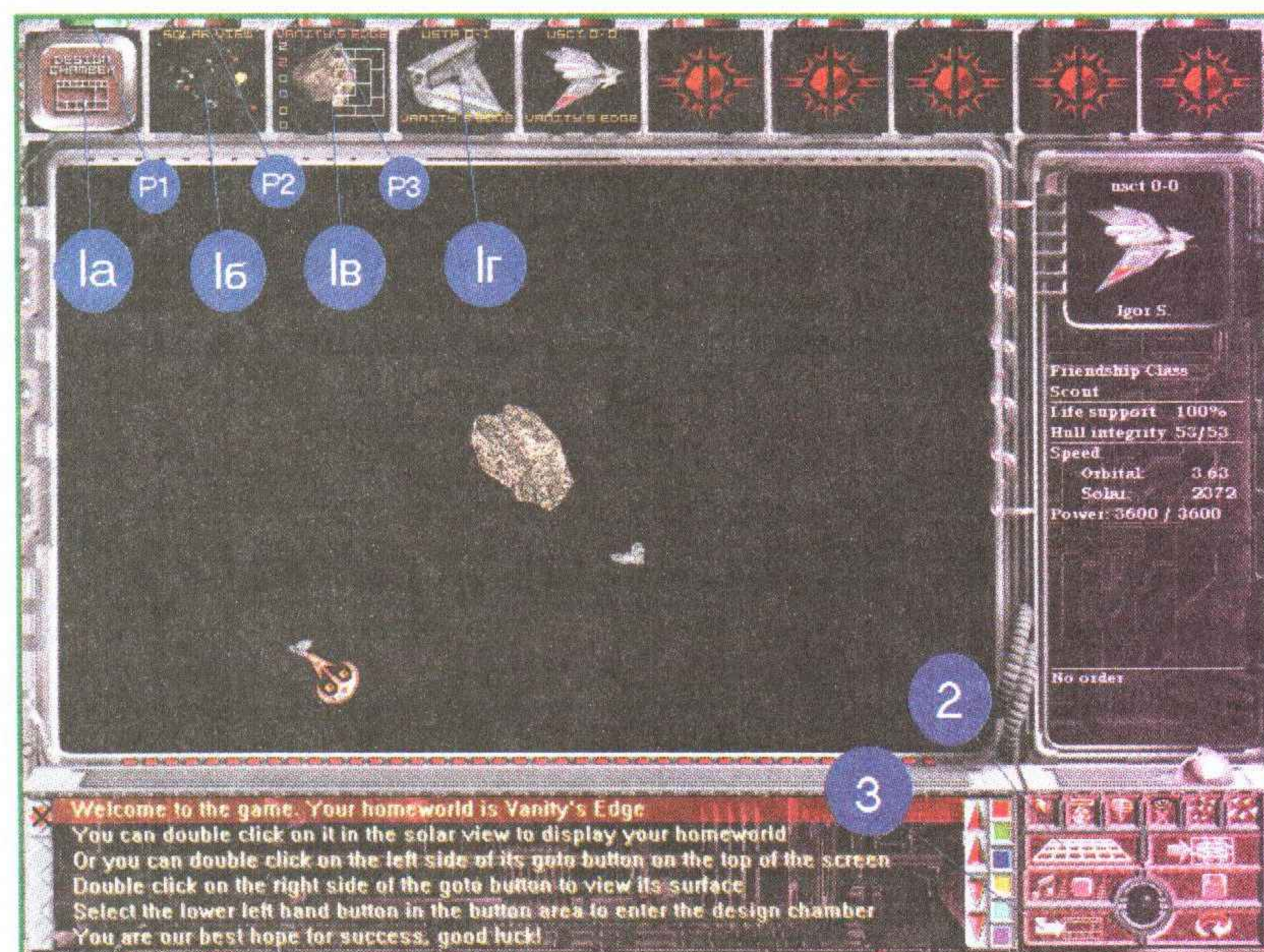
Перейдите к своему астероиду любым из этих способов.

## ЭКРАН ОРБИТЫ АСТЕРОИДА

Орбитальное пространство вокруг астероида можно просматривать подобным же образом, как и всю солнечную систему. Работают все те же клавиши: **Z**, +/- и курсоры-стрелочки. Единственная разница – для лучшей ориентации можно нажать на кнопку (2), включив тем самым «сетку».

Просматривая орбитальное пространство, вы обнаружите два корабля, которые даются вам с самого начала игры. Это разведчик (scout) и орбитальная станция (orbital station). Корабль можно выбрать, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши. Можно и не разыскивать корабли, а последовательно перебирать их, нажимая на клавишу **U**. (**Shift + U** – перебор в обратном направлении.)

Давайте для начала занесем оба корабля в реестр. Реестром мы будем называть ряд иконок (la, lb, lv и т. п.), расположенных в верхней части экрана. (Собственно, этим реестром вы уже пользовались, если переходили к экрану орбиты астероида вторым способом.) Чтобы сделать это, сначала выберите корабль, а затем сделайте **двойной щелчок левой кнопкой** мыши по любой пустой иконке в ряду (I). Точно таким же образом можно заносить в реестр новые (захваченные вами) астероиды. Реестр удобен тем, что нужные вам «объекты» всегда находятся под руками, где бы вы ни находились – на экране солнечной системы или на





экране орбиты астероида. Тогда можно выбрать нужный вам корабль или астероид, просто щелкая по его иконке.

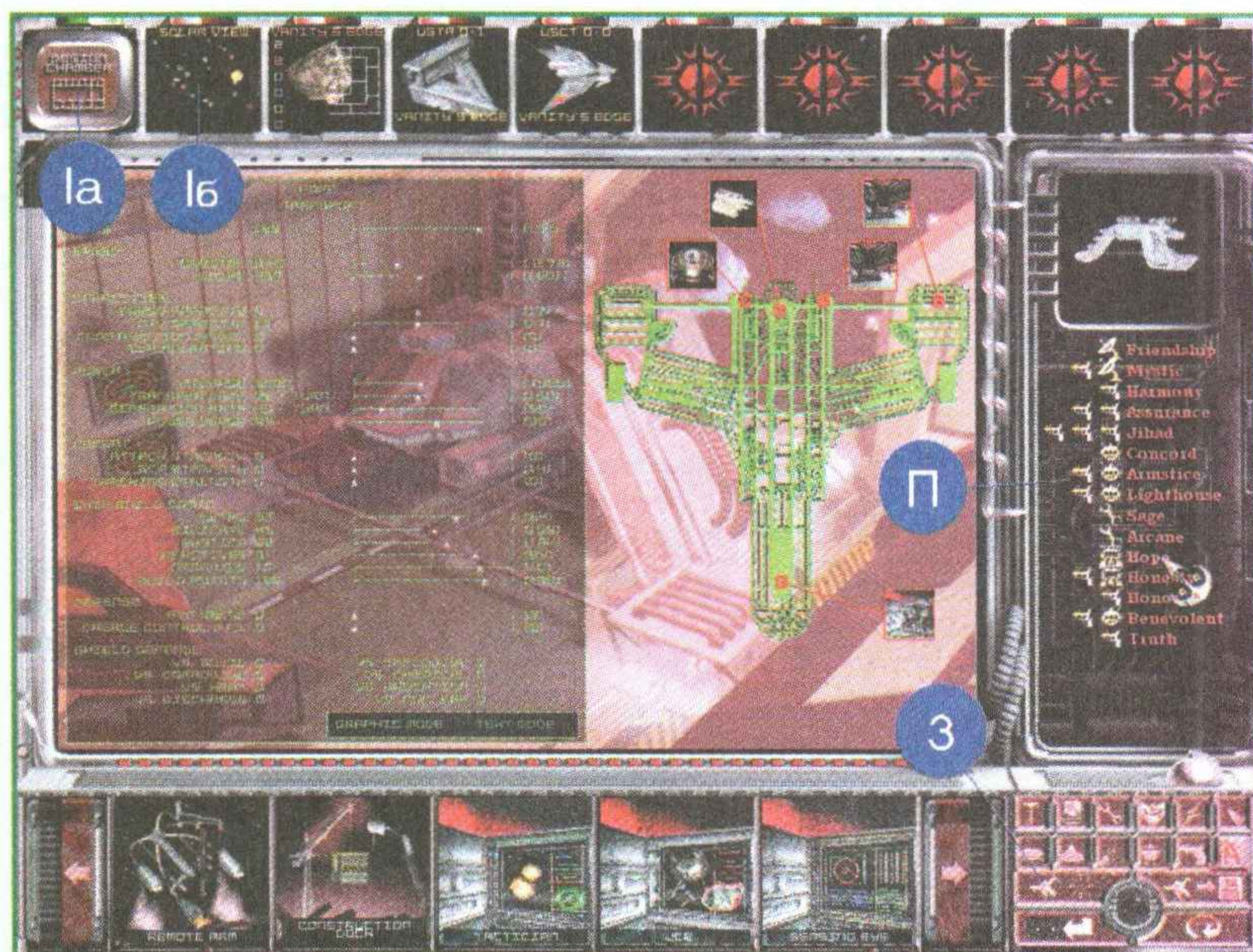
Реестр не ограничивается десятком иконками, видимыми на экране. Реестр можно листать, нажимая на рычажки (P1, P2, P3 и т. д.). Таким образом, всего в реестре 10x10=100 «посадочных мест».

## КОМАНДУЕМ КОРАБЛЯМИ

Для начала направим корабль-разведчик на разведку какого-либо ближайшего астероида. Разведка просто необходима, поскольку вы не можете захватить астероид, предварительно не просканировав его. (Впрочем, если вы играете на низшем уровне сложности – easy, то необходимость в разведке отпадает: тогда все астероиды уже просканированы с самого начала игры.)

Итак, вернитесь в экран солнечной системы (проще всего это сделать с помощью **двойного щелчка левой кнопки** мыши по иконке (Ib)). Выберите корабль-разведчик, щелкнув по его иконке **левой кнопкой** мыши. Теперь поведите курсором по ближайшим астероидам и следите за панелью (П), на которой будет появляться информация об астероиде. Самое главное – чтобы астероид был еще никем не занят (так как вам еще рано ввязываться в сражения), о чем будет свидетельствовать надпись **unowned** (и вообще вся информация будет написана белым цветом). Затем следите за надписью **ETC** (Estimated Time to Completion) – это столько ходов потребуются, чтобы разведчик долетел до астероида. Разумеется, лучше выбирать ближайшие астероиды, до которых 2–3 хода. Далее следите за размером астероида (size) – лучше выбирать побольше (huge или large). Выбрав подходящий астероид, щелкните по нему **левой кнопкой** мыши – тем самым разведчику будет дана команда лететь на астероид. (Впрочем, разведчику можно сразу же отдать команду на сканирование, для этого наведите курсор на иконку разведчика и нажмите на **правую кнопку** мыши; затем выберите команду **SCAN**, наведите курсор на выбранный астероид и щелкните **левой кнопкой** мыши.)

Займемся теперь орбитальной станцией, предназначенной для строительства кораблей. Но прежде посмотрим, какие корабли мы можем



сейчас строить. С этой целью щелкните по кнопке (3) (или **двойной щелчок** по иконке (Ia)), и вы окажетесь на экране конструирования кораблей (Design Chamber). (Собственно, конструированием вам еще заниматься рано, так как новых технологий вы еще не открыли; подробности – в разделе «КОНСТРУИРУЕМ КОРАБЛИ»).

В правой части экрана на панели (П) представлен список всех типов кораблей, которые вы можете строить. Щелкайте по списку и просматривайте характеристики появляющихся кораблей на основном экране. Нам надо найти транспортные корабли с ненулевой характеристикой «ATV capacity», с их помощью можно колонизировать новые астероиды. Таких кораблей будет два – типа **transport** и **assault**. (Отличие между ними заключается в том, что второй корабль еще и вооружен.) Запомните их название (кроме того, можно ориентироваться по пиктограммам) и выйдите из Design Chamber с помощью все той же кнопки (3).

Теперь надо отдать приказ на орбитальную станцию начать строить транспортный корабль. Для этого совсем не обязательно разыскивать свою станцию в орбитальном пространстве, если вы своевременно внесли ее в реестр (надеюсь, что вы сделали это). Достаточно навести курсор на иконку станции и щелкнуть по ней **правой кнопкой** мыши. Появится панель команд, на которой надо выбрать **construction** – con-

struct и нажать на **левую кнопку** мыши. Курсор примет форму молотка, и появится старая знакомая панель (П). Выберите **transport** (он дешевле assault, и в начале игры астероиды захватываются, как правило, без боя) и щелкните **левой кнопкой** мыши. Все, строительство пошло, в чем вы можете убедиться, наведя курсор на иконку станции: в нижней части панели (П) должна появиться надпись «Building ship», а под ней будет указано время строительства (ETC) и требуемая энергия (EPC).

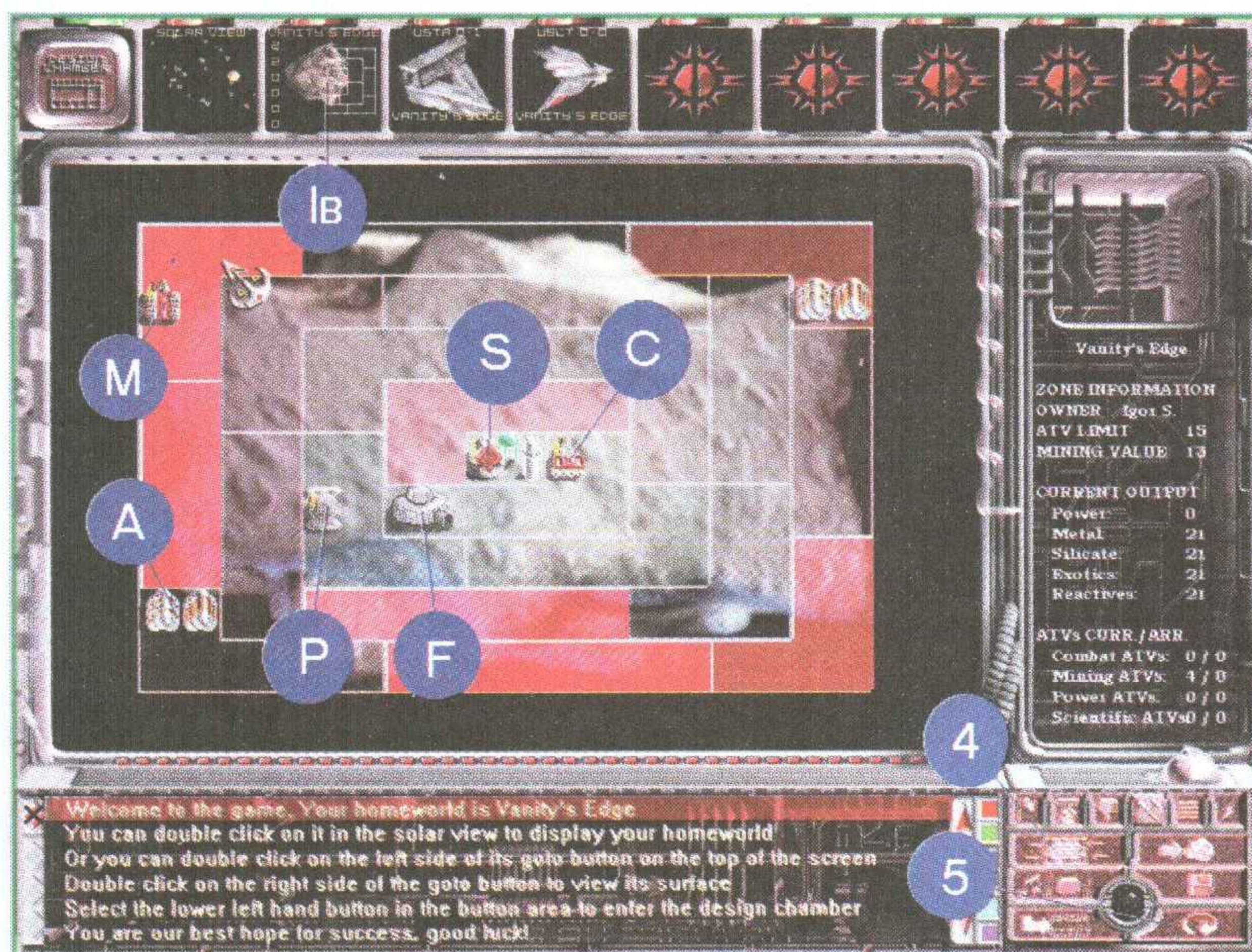


## ЭКРАН ПОВЕРХНОСТИ АСТЕРОИДА

Перейдем теперь к поверхности астероида, сделав **двойной щелчок левой кнопки** мыши по **правой** части иконки (Ib).

Вся поверхность астероида разбита на отдельные прямоугольные зоны. С самого начала игры вам даются несколько юнитов – ATV (As-





teroid Terrain Vehicles), выполняющих специфические функции.

(M): Mining ATV – служат для добычи ресурсов, коих в игре насчитывается четыре: Metal, Silicate, Exotics, Reactive. Чем больше Mining ATV находится в одной зоне и чем выше характеристика MINING VALUE (может колебаться от 0 до 15) этой зоны, тем больше ресурсов в ней добывается за один ход. Скорость добычи можно также увеличить, построив в зоне Mining Facility. Чтобы сделать это, необходимо иметь как минимум 5 Mining ATV. Затем надо щелкнуть **правой кнопкой** мыши по стеку с ATV и из набора команд выбрать Mining Facility. Скорость добычи ресурсов возрастет, но 5 Mining ATV исчезнут, преобразовавшись в Facility. Добытые ресурсы накапливаются в здании под названием Storage Facility. Чтобы построить это здание, надо щелкнуть **правой кнопкой** мыши по Mining ATV и из набора команд выбрать Storage Facility. Одна Mining ATV при этом исчезнет, преобразовавшись в Storage Facility.

(P): Power ATV – служат для добычи энергии (power). Энергия идет исключительно на нужды кораблей, находящихся на орбите астероида, там же можно делать ее запасы (непосредственно на астероиде power никак не используется). Чем больше Power ATV находится в одной зоне, тем больше энергии вырабатывается в ней за один ход. Однако конкретная величина энергии, вырабатываемой одной Power ATV, меняет-

ся от гильдии к гильдии, так как зависит от способа выработки энергии (подробности в разделе «ГИЛЬДИИ»). Скорость выработки энергии можно увеличить, построив в зоне Power Facility. Чтобы сделать это, необходимо иметь как минимум 5 Mining ATV. Затем надо щелкнуть **правой кнопкой** мыши по стеку с ATV и из набора команд выбрать Power Facility. Скорость добычи ресурсов возрастет, но 5 Power ATV исчезнут, преобразовавшись в Facility.

(C): Combat ATV – юниты, предназначенные для ведения боевых действий.

(S): Scientific ATV – научная лаборатория многоцелевого назначения. Во-первых, только Scientific ATV могут занимать центральную зону, давая тем самым контроль над астероидом. Контроль над астероидом приносит некоторое количество organics каждый ход (по сути, это пятый ресурс в игре: organics расходуются при строительстве кораблей) и дает один голос, что важно при выборе Императора Малькари (подробности в разделах «ДИПЛОМАТИЯ» и «УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ»). Кроме того, Scientific ATV в центральной зоне автоматически дает вам Local Pool, в котором накапливаются добываемые ресурсы и через который можно перебрасывать ресурсы с астероида на астероид (подробности в разделе «ОБМЕН РЕСУРСОВ»). Во-вторых, Scientific ATV можно преобразовать в ATV Facility – это завод, на котором можно строить ATV любого типа. В-третьих, только Scientific ATV могут

исследовать artifact site (A) – «артефактовые места», которые случайным образом распределяются в начале игры. «Артефакт» может дать значительное количество какого-нибудь ресурса, а может и взорваться, уничтожив все юниты в данной зоне.

ATV можно перемещать по соседним зонам. Делается это по принципу drag-and-drop: наведя курсор на ATV нужного типа, нажмите на **левую кнопку** мыши и, не отпуская ее, переведите курсор на соседнюю клетку, а затем отпустите. Тем самым вы отдали приказ одной ATV передвинуться в указанную зону, что и будет сделано на следующем ходу. Можно перемещать юниты сразу группами по 5 штук: для этого надо предварительно зажать клавишу **Ctrl**.

Перемещая юниты, учтите, что в одной зоне не может находиться более определенного числа юнитов, определяемого параметром ATV LIMIT. Все «избыточные» юниты будут автоматически уничтожаться.

При перемещении юнитов удобно пользоваться кнопкой Automanage (4).

В режиме Automanage компьютер сам двигает ваши ATV, направляя Mining и Power ATV в те клетки, где больше всего добывается/вырабатывается ресурсов/энергии.

По мере освоения новых технологий ATV автоматически повышают свой уровень, что дает им дополнительные способности. (На повышение уровня не требуется никаких ресурсов.) Минимальный уровень – 1, максимальный уровень – 4. Scientific ATV второго уровня могут выполнять команду Improve Mining Level, повышая MINING VALUE зоны, а Scientific ATV третьего уровня – команду Improve Stacking Limit, повышая ATV LIMIT зоны (на то и другое требуется определенное время, но Scientific ATV не исчезает после исполнения команды).

Приобретение прочих дополнительных способностей зависит от гильдии (детальные таблицы можно найти в On-line Help. на стр. 112).

**Distant Attack Ability** – ATV автоматически открывает огонь по вторгающимся юнитам противника, если они высаживаются в той же самой или смежной зоне.

**Fixed Position Ability** – если ATV не двигалась, то получает +1 к combat ability (пока не сдвинется снова).

**Move Two** – возможность двигаться сразу на 2 клеточки.



**Fire Range Ability** – способность стрелять по смежным зонам. Выстрел осуществляется так же, как и движение, только надо предварительно нажать **Shift**.

Кроме того, юниты могут приобретать и способности, свойственные другим юнитам. Так, например, Power ATV 4-го уровня гильдии Emerald Combat получает способность добывать ресурсы и воевать как Combat ATV 1-го уровня.

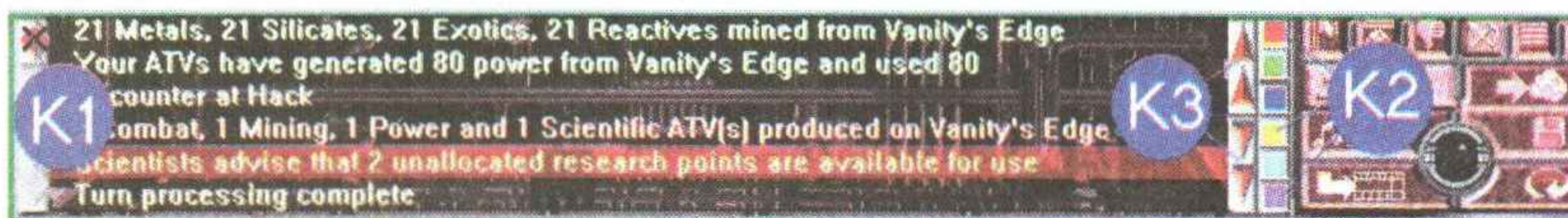
Но вернемся от теории к практике. Сейчас нам надо наладить производство ATV, так как изначального набора явно маловато. С этой целью щелкните **правой кнопкой** мыши по ATV Facility (F) и выберите команду Construct ATV.



На появившейся панели надо отметить, сколько и каких ATV вы хотите построить. Для начала зададим 10 Mining ATV, 10 Power ATV, 5 Combat ATV и 2 Scientific ATV (последние – чтобы разведать artifact sites, если таковые имеются; но в любом случае они вам пригодятся в дальнейшем, хотя бы на другом астероиде). Чуть ниже, под COSTS, будет отмечено количество ресурсов каждого типа, требуемых для производства. Еще ниже – AVAILABLE RECOURCES – количество ресурсов, находящихся на астероиде. ESTIMATED TIME TO COMPLETE – время, требуемого на выполнение **всего** заказа. Закройте панель, щелкнув по OK.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** ATV можно также строить на корабле, имеющем модуль construction. Однако такое производство обходится в 3 раза дороже и требует гораздо больше времени.

Все, что можно было сделать, мы сделали. Завершите ход, нажав на кнопку **End Turn** (5).



## ИНФОРМАЦИОННЫЕ СООБЩЕНИЯ

Обратите внимание на нижнюю часть экрана. Здесь выдается информация о событиях, которые произошли за последний ход: сколько и где выработано ресурсов, перемещение юнитов, дипломатические предложения и пр. Для лучшей ориентации сообщения пишутся разным цветом, например, красный применяется для информации о юнитах. Сообщения можно фильтровать по типу, для этого предназначен ряд кнопочек (K2). Щелкнув, например, по зеленой кнопочке, можно убрать все сообщения, относящиеся к ресурсам. Сообщения можно также удалять (чтобы прочитанное сообщение не «путалось под ногами»): для этого предназначена кнопка (K1). Прокручивать сообщения можно с помощью стрелочек (K3).

Информационные сообщения удобны еще и тем, что по ним можно «прыгать», попадая как раз в нужный экран. Например, вы узнали, что на таком-то астероиде за прошлый ход произведено несколько таких-то юнитов, и вы хотите переместить эти юниты самостоятельно, не доверяя компьютеру. Тогда проще всего поступить так: сделайте **двойной щелчок левой кнопкой** мыши на соответствующем сообщении. После этого вы автоматически окаже-

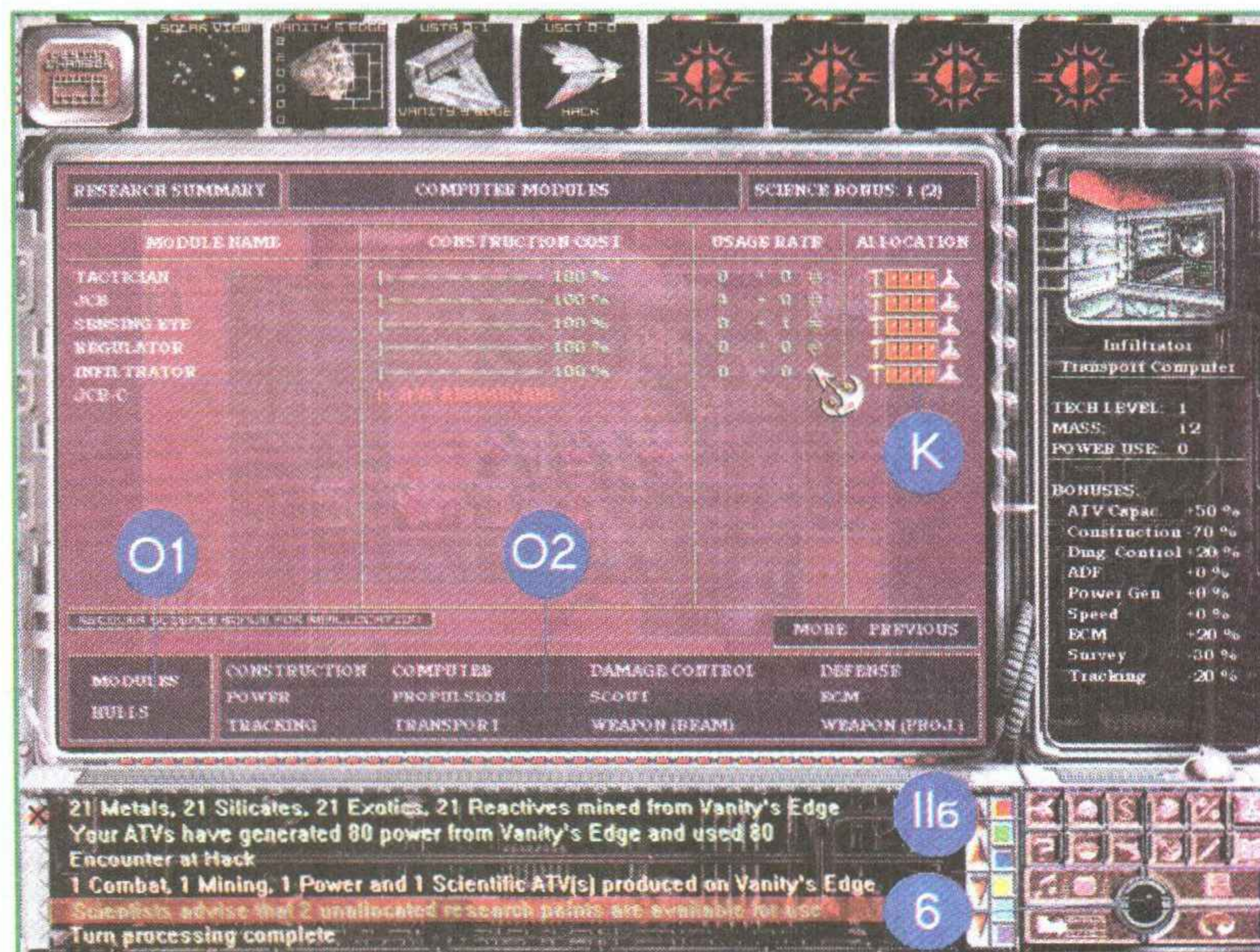
тесь на экране поверхности нужного астероида.

«Использованные» сообщения затемняются.

Сделайте еще ход, пока не появится сообщение «Scientists advise that 2 unallocated research points are available for use». Это означает, что пора приступить к научным исследованиям. Сделайте **двойной щелчок левой кнопкой** мыши на этом сообщении, и вы автоматически окажетесь на экране научных исследований. Другой способ попасть туда – это щелкнуть по кнопке **Information View** (6), а затем по одной из кнопок в ряду (11б) – той, что называется **Research Progress and Settings**.

## НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Игра Malkari использует весьма оригинальную систему проведения научных исследований. Дело в том, что на развитие науки не требуется выделять никаких ресурсов, а новые технологии открываются по мере освоения старых. Новые технологии – это возможность строить новые корпуса кораблей (hulls) и ставить новые модули (modules). Кроме того, научные исследования можно направлять на увеличение эффективности старых технологий. Разъясним сказанное, обратившись к экрану научных исследований.





Сначала посмотрите на нижнюю часть экрана. Щелкая по надписям в окошках (O1) и (O2), можно переходить по разным модулям (modules) или корпусам кораблей (hulls). Тогда в колонке MODULE/HULL NAME будет приводиться список как всех имеющихся у вас модулей/корпусов выбранного типа, так и тех, что исследуются (последние затемнены). Колонка USAGE RATE говорит о степени эксплуатации данного типа модуля/корпуса. (Проще говоря, чем больше у вас кораблей с таким модулем или корпусом, тем выше USAGE RATE.) Чем выше USAGE RATE, тем быстрее идут исследования в данном направлении. Если в колонке USAGE RATE стоит 0+0, то это означает, что данный тип модуля/корпуса вообще не используется вами, а потому и не ведутся исследования в соответствующем направлении.

Однако не все так жестко определяется эксплуатацией уже имеющихся средств. Дело в том, что каждый контролируемый вами астероид (считается, что вы контролируете астероид, если в его центральной зоне находится ваш Scientific ATV) дает вам две свободных research points, которыми можно распоряжаться по своему усмотрению. Свободные research points указываются в окошке SCIENCE BONUS. Вот эти самые research points вы можете сами пускать на развитие любого направления, щелкая по стрелочкам в колонке USAGE RATE. Таким образом, у вас появляется возможность исследовать то, что еще не эксплуатируется вами.

Кроме того, вы сами можете определять, куда пустить развитие науки – на разработку новой технологии и/или усовершенствование старой. (Усовершенствование старой означает, что на построение модуля/корпуса будет расходоваться меньше ресурсов.) Этой цели служит колонка ALLOCATION. По умолчанию все средства идут на исследование новой технологии. Щелкая по «квадратикам» (K), можно часть средств перенаправлять на усовершенствование старой технологии. Один желтый квадратик означает, что 25 % идут на усовершенствование. (Таким образом, если закрашены все 4 квадратика, то новая технология вообще не будет исследоваться.)

Прогресс исследования новых технологий указывается в колонке

CONSTRUCTION COST – красным цветом напротив изучаемой технологии. Зеленый цвет относится к уже известным вам технологиям. Если технология не совершенствуется, то напротив нее будет стоять 100 %. Если же часть средств будет выделяться на усовершенствование технологии, то соответствующий показатель CONSTRUCTION COST будет понижаться с отметки в 100 %.

Направьте куда-либо 2 свободные research points и выйдите из экрана, нажав на кнопку **Information View** (6). Просмотрите оставшиеся сообщения. Возможно, среди них уже появилось «usct 0-0 has completed its movement order» (это означает, что ваш корабль-разведчик долетел до цели назначения). Если этого сообщения нет, сделайте еще несколько ходов, пока оно не появится.

## СКАНИРОВАНИЕ АСТЕРОИДА

Итак, ваш разведчик долетел до цели. Опять же, чтобы быстрее всего перейти в нужный экран, проще всего сделать **двойной щелчок левой кнопкой** мыши на соответствующем сообщении. После этого вы окажетесь на экране орбиты нужного астероида. Щелкните **правой кнопкой** мыши по вашему кораблю-разведчику и выберите команду SCAN. После этого начнется процесс сканирования, который займет несколько ходов.

После сканирования вам станет известен класс астероида – Eco Class. Класс астероида определяет

насыщенность его ресурсами. На астероиде класса «А» все ресурсы распределены поровну. На астероидах класса M, S, E или R преобладают ресурсы соответствующего типа (M – Metal, S – Silicate, E – Exotics, R – Reactive). Далее за буквой следует цифра от 1 до 4; чем больше цифра, тем больше на астероиде соответствующего ресурса. Так, например, на астероиде класса M4 больше металла, чем на астероиде класса M1. Детальную информацию можно найти в On-Line Help: в разделе General Reference Tables – Asteroid Economic Grades.

Но, собственно, вам важен сам факт сканирования, так как вы не можете высадить свои юниты на несканированном астероиде.

Информация о сканированных астероидах является общей для всей гильдии, и после того, как астероид сканировала какая-то одна фракция гильдии, он становится доступным для колонизации всем фракциям гильдии.

## КОЛОНИЗАЦИЯ АСТЕРОИДОВ

Сделайте еще несколько ходов, пока не поступит сообщение, что построен ваш первый транспортный корабль. Теперь надо загрузить в него ATV и высадить их на любом сканированном астероиде. Делается это следующим образом. Наведя курсор мыши на транспортный корабль (или на его иконку в реестре – лучше всего внести в реестр и транспортный корабль), щелкните



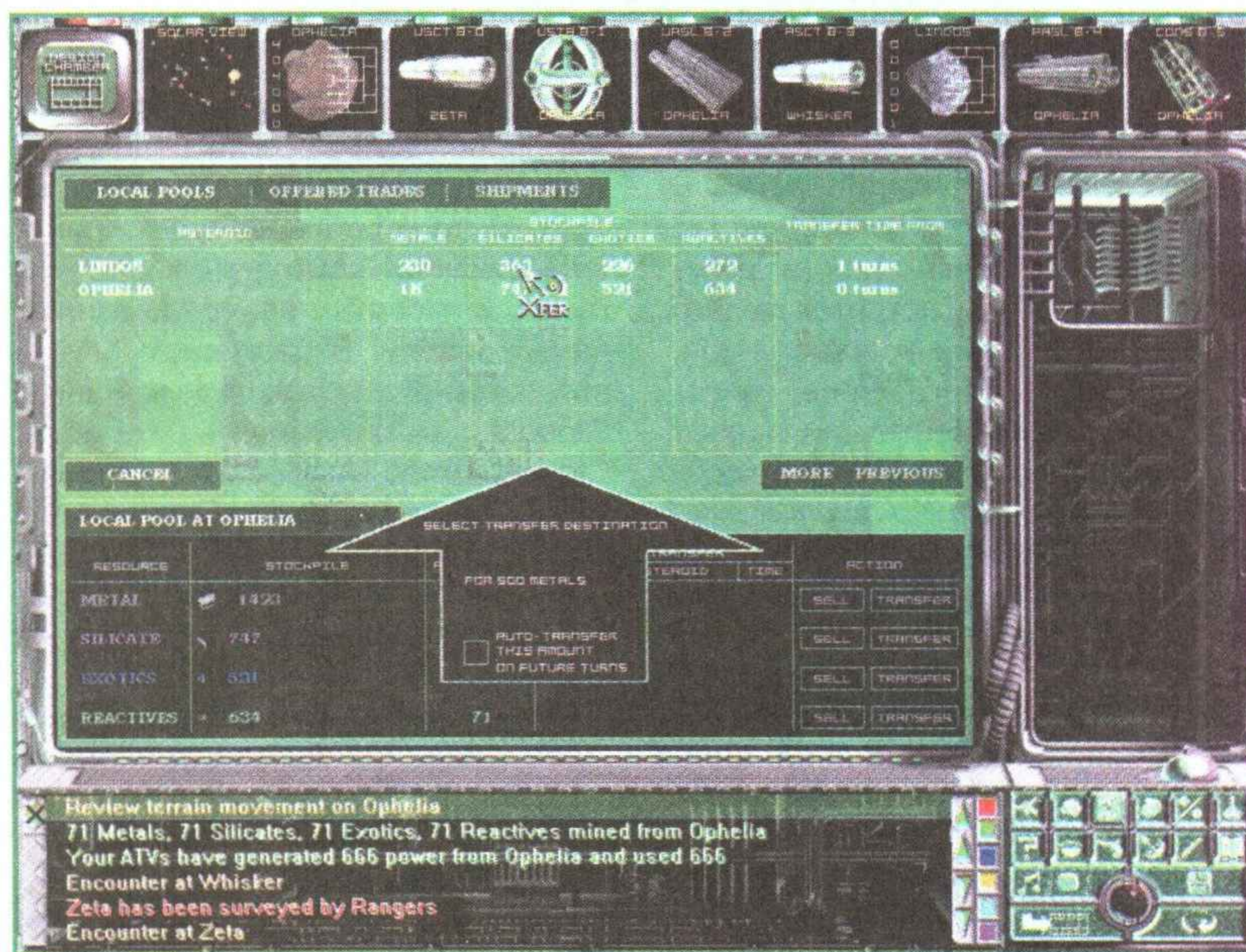


**правой кнопкой** мыши. В списке команд выберите Recover ATVs («загрузить ATV»). После этого вы автоматически окажетесь на экране поверхности астероида.

Теперь вам осталось только указать, какие ATV и из какой зоны вы возьмете. Для этого просто наводите на них курсор и щелкайте **левой кнопкой** мыши. Только учтите, что корабль не резиновый: максимальное количество ATV, которых можно в него загрузить, указывается в левом верхнем углу экрана – SHIP CAPACITY. Обязательно возьмите пару Scientific ATV, парочку Combat ATV, а все остальное место заполните Power и Mining ATV. Когда корабль будет полностью загружен, появится надпись SHIP FULL (в левом верхнем углу экрана), и вам останется только нажать на иконку DONE (в том же верхнем ряду). После этого придется подождать несколько ходов, пока будет грузиться корабль. (Не забудьте отдать распоряжение на орбитальную станцию начать строить другой корабль, к примеру, типа ASSAULT, и пополнить очередь на производство ATV.)

Но вот корабль загружен. Теперь надо выбрать какой-нибудь сканированный астероид и направить туда транспортный корабль. Проще всего сделать это следующим образом. Перейдите на экран солнечной системы и среди кнопочек-фильтров (IIa) выберите **Asteroids by Economic Grade**, нажав на нее **левой кнопкой** мыши. Тогда возле всех сканированных астероидов появятся буквы типа M2, R4 и пр., указывающие на класс астероида. Все незанятые (unowned) астероиды будут выделены **белым** цветом. (Среди них будут как те, что были сканированы вами, так и те, что были сканированы другими фракциями вашей гильдии.) Выберите свой транспортный корабль (например, щелкнув по его иконке в реестре **левой кнопкой** мыши), а затем поведите курсором мыши по незанятым сканированным астероидам. Следите за показанием ETC, выделенным **зеленым** цветом, – это время полета к указанному астероиду. Выберите ближайший астероид, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши.

Далее вам придется ждать еще несколько ходов, пока транспортный корабль не долетит до выбранного астероида. После того как корабль окажется на орбите астероида, можно уже приступать к его разгрузке.



Для этого щелкните по кораблю (или его иконке в реестре) **правой кнопкой** мыши и выберите команду **Land ATVs**. Вы окажетесь на таком же экране, как и во время погрузки, только теперь вам надо совершать обратные действия: сначала выбирать ATV, а затем указывать, в какую зону его разгружать (щелкая **левой кнопкой** мыши). Один Scientific ATV обязательно выгрузите в центральную зону, тем самым вы сразу установите контроль над астероидом. Если на астероиде имеются артефакты, то было бы заманчиво высадить второй Scientific ATV сразу же в зону с artifact site. Только дело это рискованное, потому как вместо вождельных ресурсов можно напороться на взрыв, в результате чего ваш ATV будет уничтожен. Поэтому лучше отложить это дело на более позднее время, а пока что высадить второй Scientific ATV где-нибудь возле центральной зоны, чтобы затем построить там ATV Facility. Впрочем, если вас опередили и астероид уже кем-то занят, то его придется брать с боем. При этом вы можете высадить свои ATV только в самые крайние зоны – см. раздел «НАЗЕМНЫЕ СРАЖЕНИЯ». Затем вам придется ждать несколько ходов, пока ATV не выгрузятся. После этого сразу же преобразуйте Scientific ATV в завод по производству юнитов, щелкнув по нему **правой кнопкой** мыши и выбрав команду **ATV Facility**. Казалось бы, уже можно полным ходом разворачивать производство ATV на новом месте. Но вот загвоздка: нет ресурсов для

строительства. Однако это не беда, ресурсы можно перебрасывать с астероида на астероид.

## ОБМЕН РЕСУРСОВ

Щелкните по кнопке **Information View** (6) и войдите в торговый экран, нажав на кнопочку **Trade Screen**. В верхней части экрана (при выбранной опции LOCAL POOLS) приведены названия ваших астероидов с указанием количества имеющихся на них ресурсов. Выберите астероид, с которого вы будете перебрасывать ресурсы, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши. Теперь посмотрите в нижнюю часть экрана. Напротив каждого ресурса имеется кнопочка Transfer. Вам надо щелкать по соответствующей кнопочке, указывать количество перебрасываемого ресурса, а затем указывать тот астероид, на который вы хотите перебросить ресурсы. Все переброски бесплатные, только требуется ждать несколько ходов (и тем больше, чем дальше астероиды находятся друг от друга). С помощью этого же экрана можно торговать с другими фракциями в пределах вашей гильдии: обмениваться с ними ресурсами и покупать/продавать корабли и голося. Делается все это аналогичным образом.

## СРАЖЕНИЯ СРАЖЕНИЯ В КОСМОСЕ

Сражения между космическими кораблями происходят только в орбитальном пространстве, когда встречаются корабли разных гиль-



дий или корабли одной гильдии, находящиеся в состоянии войны друг с другом. Сражения идут автоматически, согласно заранее заданному «плану сражения» (battle plan). В этом случае, получив сообщение «Review hostile action at...» (и щелкнув по нему), вам остается только наблюдать за космической стычкой. Но если корабли оказались на довольно большом расстоянии, превышающем максимальный радиус действия их оружия, тогда вы получите только сообщение типа «Encounter at...» и затем сможете подкорректировать действия своих кораблей, изменив старые приказы. Можно приказывать атаковать какой-либо корабль, выделив сначала свой, а затем щелкнув **левой кнопкой** мыши по кораблю противника.

Battle Plan. Появится специальная панель, состоящая из трех частей.

(I) **Firing** – инструкции касательно способа ведения огня. Если отмечена опция ONLY FIRE AT SELECTED TARGET, то корабль не будет проявлять никакой «самодеятельности» и будет атаковать только указанные вами корабли. В противном случае ему можно указать тип мишени: Closest – ближайший корабль; Closest Armed Unit – ближайший вооруженный корабль; Closest ATV Carrier – ближайший транспортный корабль; Closest Constructor – ближайший корабль с конструкторским модулем. FIRE WHEN... – когда открыть огонь. Если отметить опцию «Only in Effective Range», то корабль откроет стрельбу лишь тогда, когда противник окажется в зоне эффек-

сражения) – как перераспределять энергию по модулям:

OFF – энергия не подводится,  
MINIMUM – подводится 50 %,  
NORMAL – 100 %,  
MAXIMUM – 150 %,  
EMERGENCY – 200 %.

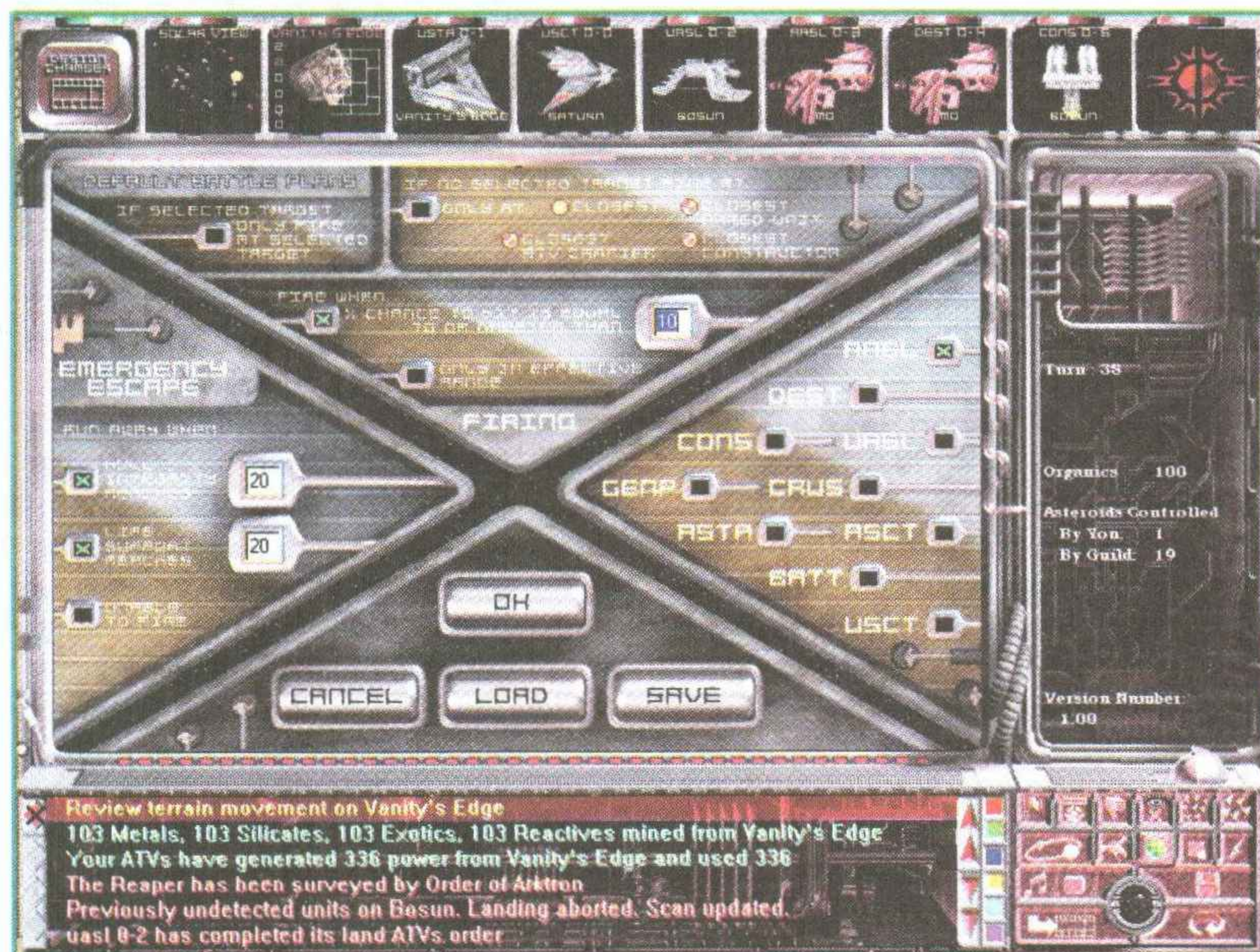
Чем больше подводится энергии, тем выше эффективность работы модуля. Например, двигатели, поставленные на MAXIMUM, позволяют кораблю двигаться быстрее. Однако при энергопотреблении свыше 100 % появляется вероятность поломки модуля.

### ПОВРЕЖДЕНИЯ

Модуль уничтожается, когда он получает ущерб, равный числу construction points. Поврежденный модуль работает менее эффективно (например, поврежденный двигатель развивает меньшую скорость, поврежденное оружие менее точно и т. п.). Поврежденные корабли может ремонтировать любой корабль, имеющий модуль construction. Для этого ему надо отдать приказ **Repair** и указать, какой корабль чинить (или **Repair Self**, если ремонтировать самого себя). На починку расходуется только энергия. Можно отдать команду сразу нескольким кораблям ремонтировать один и тот же корабль. Корабль уничтожается в одном из трех случаев: 1) если уничтожены все его модули; 2) если целостность корпуса корабля (Hull Integrity) падает до нуля; 3) если выведена из строя система жизнеобеспечения (Life Support).

### СРАЖЕНИЯ НА ПОВЕРХНОСТИ АСТЕРОИДА

Сражение происходит всегда, как только ATV двух игроков пытаются занять одну и ту же зону астероида, пусть даже эти ATV принадлежат одной и той же гильдии. При этом сражение между игроками одной гильдии считается местной стычкой и не приводит ни к каким последствиям на дипломатической арене. Но на одном астероиде, в принципе, могут ужиться сразу несколько игроков (и они могут добывать энергию и ресурсы в своих зонах), если они не будут нападать друг на друга. Но контролирует астероид только тот игрок, Scientific ATV которого находится в центральной зоне. Ведя сражение, учтите, что ATV разных игроков могут иметь разные уровни. С повышением уровня ATV становится



### BATTLE PLAN

«План сражения» бывает трех типов: индивидуальный план для отдельного корабля, план для всего флота в целом и план для всех кораблей выбранного типа. Корабли объединяются во флот по общему принципу всех RTS: **Shift** + щелчок **левой кнопкой** мыши; флоту можно приписать постоянный номер с помощью **Ctrl** + клавиша от **F1** до **F12**, а вызвать флот можно нажатием на соответствующую функциональную клавишу от **F1** до **F12**. Чтобы изменить план сражения, вам надо навести курсор: 1) на выбранный корабль; 2) на любой корабль из флота кораблей; 3) на свободное космическое пространство, затем нажать на **правую кнопку** мыши и выбрать

тивного действия оружия (с максимальным шансом попадания). В противном случае вам надо указать, при какой вероятности попадания можно открывать огонь.

(II) **Emergency Escape** – когда «делать ноги». Hull Integrity Reaches – когда повреждение корпуса достигнет указанного уровня (в процентах). Life Support Reaches – когда повреждение систем жизнеобеспечения достигнет указанного уровня. Unable to Fire – когда корабль не способен стрелять. Выполняя команду Emergency Escape, корабль выходит из орбитального пространства и направляется к ближайшему вашему астероиду.

(III) **Allocation Power** (доступно только для индивидуального плана



сильнее и могут приобретать дополнительные способности – стрелять на расстоянии (Fire Range Ability), ходить сразу на две клеточки (Move Two), обстреливать высаживающиеся юниты противника (Distant Attack Ability) или «окапываться» (Fixed Position Ability) (подробности в разделе «ЭКРАН ПОВЕРХНОСТИ АСТЕРОИДА»).

## КОНСТРУИРУЕМ КОРАБЛИ

Чтобы попасть на экран конструирования корабля, щелкните по кнопке (3) или иконке (1a).

### ТИПЫ КОРАБЛЕЙ

В правой части экрана находится панель с уже имеющимися типами кораблей. Каждый корабль сконструирован для определенной цели:

**Scout** (usct) – корабль-разведчик для сканирования астероидов и кораблей противника.

**Armed Scout** (asct) – тоже корабль-разведчик; в отличие от скаута, снабжен легким оружием и защитой.

**Transport** (uasl) – транспортный корабль для перевозки ATV; может также производить ATV (но это производство идет дольше и обходится дороже, чем в ATV Facility на поверхности астероида).

**Assault** (aasl) – тоже транспортный корабль; в отличие от простого транспорта, снабжен легким оружием и защитой.

**Armed Space Station** (asta) – тоже орбитальная станция; в отличие

от простой станции, снабжена системами защиты орбитального пространства астероида (однако со своими прямыми функциями справляется несколько хуже).

**Constructor** (cons) – используется для починки, модификации и строительства кораблей; выполняет эти функции медленнее орбитальных станций, зато может перемещаться (хотя и медленно) от астероида к астероиду.

**Station** (usta) – орбитальная станция для строительства кораблей и накопления энергии.

**Destroyer** (dest) – быстрый боевой корабль с легким оружием и защитой.

**Cruiser** (crus) – корабль с хорошим вооружением и защитой, но движется медленнее destroyer'a.

**Battleship** (batt) – медленный, но очень хорошо вооруженный корабль.

**General Purpose** (genp) – «корабль общего назначения»: этакий универсал, на который можно ставить практически любые модули. Таким путем можно сконструировать универсальный корабль, предназначенный одновременно для сканирования астероидов, перевозки ATV и строительства кораблей и обладающий при этом неплохим оружием/защитой. Только такой корабль будет справляться с каждой функцией несколько похуже, чем «специалист». К тому же, как правило, универсалы медленно строятся и требуют на свое строительство много ресурсов.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЛЕЙ

В центральной части экрана выводится информация о выбранном корабле.

**MASS** – суммарная масса корабля, влияющая на его скорость. Эта масса не может превосходить максимального значения, установленного для данного корпуса (hull).

**SPEED** – орбитальная (Orbital) и «межастероидная» (Solar) скорости корабля, определяемые его массой и установленными двигателями (propulsion).

**CAPACITIES** – «способности» корабля (по сути, эти показатели определяют специализацию корабля):

**Cargo Capacity** – количество ресурсов, которое может быть запасено на корабле,

**ATV Capacity** – максимальное число ATV, перевозимых на корабле,

**Construction Capacity** – указывает на строительные способности корабля (construction points),

**Survey Rating** – чем выше этот показатель, тем быстрее идет сканирование астероидов и кораблей.

**POWER** – «энергетические» характеристики корабля:

**Storage** – максимальный запас power,

**Transfer Rate** – скорость, с которой энергия может передаваться с корабля на корабль,

**Generation Rate** – скорость генерации энергии кораблем (то есть прибавка power за один ход),

**Power Usage** – потребляемая энергия за одну фазу движения, если одновременно используются все модули.

Поскольку один ход корабля состоит из 8 фаз, то реально за 1 ход может требоваться в 8 раз больше энергии, чем указано в этой характеристике.

**COMBAT** – боевые характеристики корабля:

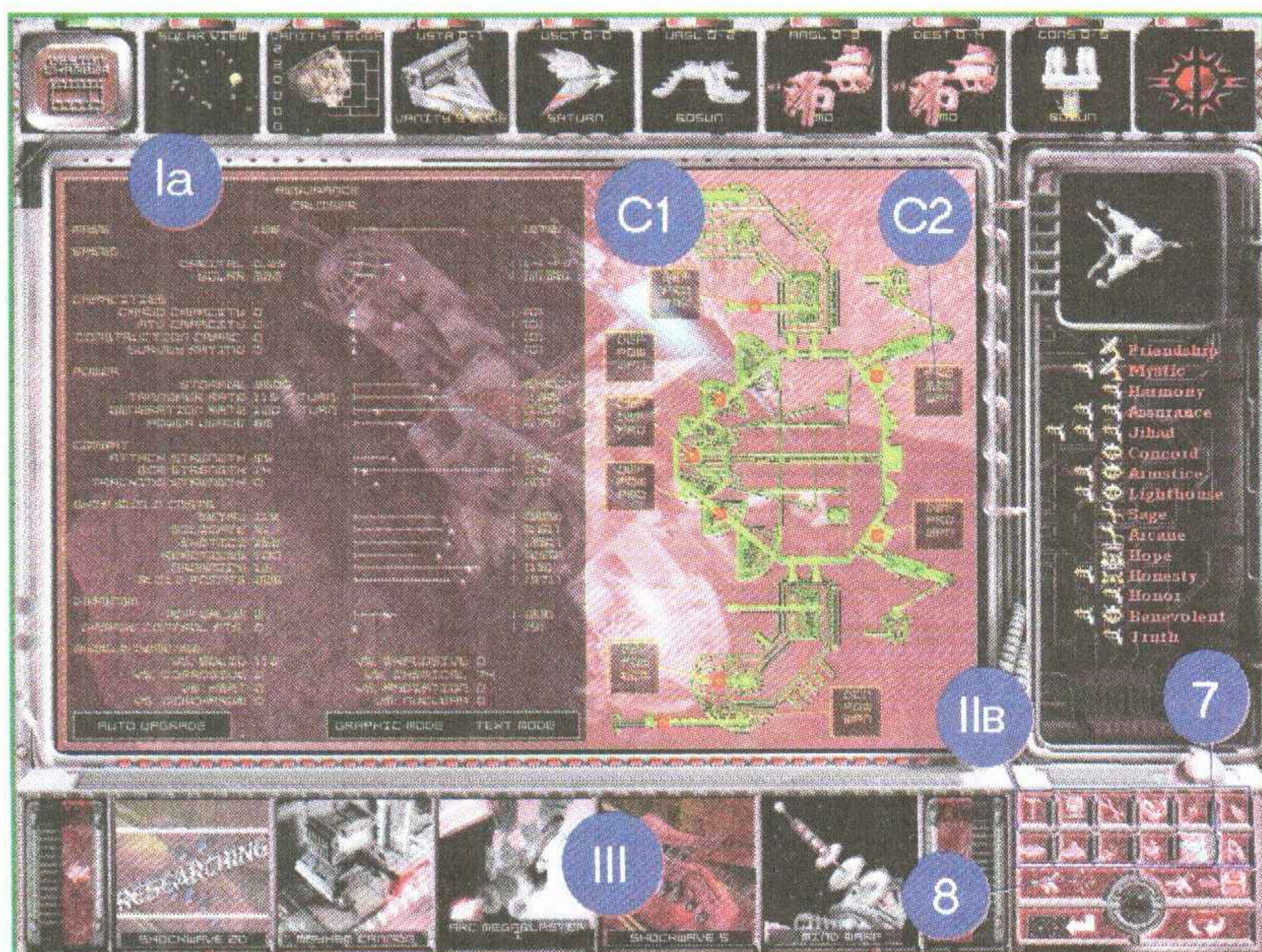
**Attack Strength** – суммарная сила оружия,

**ECM Strength** – суммарная электронная защита; ECM уменьшает вероятность попадания по кораблю,

**Tracking Strength** – суммарная сила системы слежения; Tracking увеличивает вероятность попадания по противнику.

**SHIP BUILD COSTS** – количество ресурсов, затрачиваемых на строительство корабля:

**Build Points** – число construction points, требуемых для постройки корабля.





DEFENSE – системы защиты корабля:

**ADF Value** – суммарная защита от оружия типа projectile (снаряды); уменьшает вероятность попадания по кораблю,

**Damage Control Points** – чем больше эта характеристика, тем меньший урон наносит каждое попадание.

**SHIELD DEFENSE** – определяет защищенность корабля против оружия каждого типа. Чем выше это значение, тем больше вероятность того, что выстрел будет отклонен или нанесет только частичный урон.

выше, чем больше Damage Control), что некоторые модули будут частично отремонтированы в конце хода;

**DEF (Defense)** – защитные модули повышают защищенность корабля двумя путями: 1) вносят ADF Factor и 2) дают защиту против оружия конкретного типа;

**ECM (Electronic Countermeasures)** – уменьшают вероятность попадания по кораблю; одинаково эффективны против оружия всех типов;

**POW (Power)** – имеет три основных характеристики: 1) Power Generation – количество энергии, вырабатываемое модулем за 1 ход; 2) Power Storage – максимальный запас энергии; 3) Power Transfer – количество энергии, которое корабль может передавать другому кораблю за 1 ход;

**PRO (Propulsion)** – двигатель имеет две основных характеристики: 1) мощность при движении в орбитальном пространстве и 2) мощность при движении между астероидами. Итоговая скорость зависит также от общей массы корабля;

**SCT (Scout)** – только при наличии такого модуля корабль может сканировать астероиды и корабли противника;

**TRK (Tracking)** – системы сопровождения увеличивают вероятность попадания во вражеский корабль;

**TRN (Transport)** – транспортные модули служат для перевозки ATV;

**WPN (Weapon)** – все оружие делится на 2 группы: beam (лучевое) и projectile (снаряды). Лучевое оружие потребляет гораздо больше энергии, зато снаряды рано или поздно кончаются. Projectile, в свою очередь, делится на 2 класса: cannons (пушки) и missiles (ракеты). Пушки более скорострельны, что заставляет чаще активизироваться защитные системы противника (и приводит к большим тратам энергии), зато попадание ракеты наносит гораздо больший урон. Кроме того, по типу воздействия на мишень оружие делится на 8 типов. Воздействия типа solid, heat, radiation и discharge может оказывать любой тип оружия. Explosive, corrosive, chemical и nuclear доступно только projectile оружию.

### ПРОЦЕСС КОНСТРУИРОВАНИЯ

Все доступные вам модули находятся в нижней части экрана (III). Там же приводятся иконки модулей, находящихся в процессе разработки

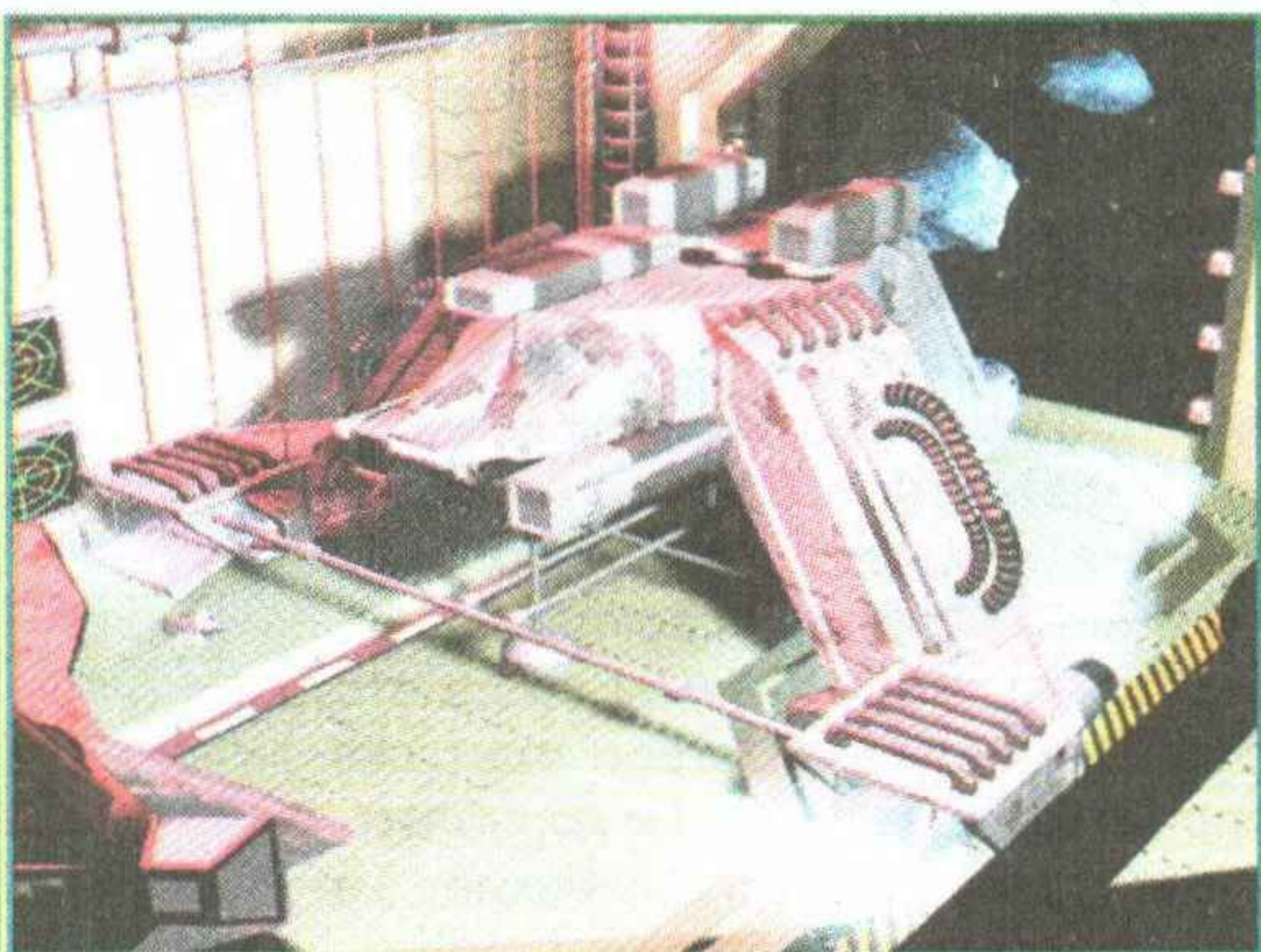
(это удобно: наведя курсор на иконку, вы можете увидеть, что сулит новая технология). С помощью ряда кнопочек (IIb) можно фильтровать модули: например, оставить в реестре только модули типа WEAPON.

Ставятся и удаляются модули по принципу «drag and drop»: из реестра (III) по конкретным слотам (C1, C2...) и обратно. Только учтите, что каждый слот изначально рассчитан на установление модулей лишь одного-трех типов. Можно установить в слот и «нештатный» модуль, однако это приведет к дополнительным затратам. Чтобы посмотреть, какие модули можно «по умолчанию» ставить в слот, проще всего перейти в текстовый режим (нажмите на TEXT MODE). Но можно и не возиться самому с усовершенствованием кораблей, передоверив это дело компьютеру. Этой цели служит кнопка AUTO UPGRADE, при нажатии на которую устаревшие модули заменятся на более совершенные. Однако вам в любом случае надо сохранить новый дизайн корабля, для этого жмите на кнопку **Save Design** (7). Если хотите сохранить старый дизайн, записав новый под новым именем, то предварительно нажмите на **Ctrl**. Можно начинать дизайн корабля «с нуля», в этом случае жмите на кнопку **Create New Design** (8).

Когда вы совершенствуете дизайн корабля, учтите, что введенные изменения отразятся только на тех кораблях, которые будут строиться по новому проекту. Дизайн всех старых кораблей останется без изменения. Чтобы усовершенствовать старый корабль, надо подвести к нему корабль с модулем construction и отдать ему приказ **Modify**. Устаревшие корабли можно также «списывать на слом». Этой цели служит приказ **Scrap**. При «сломе» к вам возвращается около трех четвертей ресурсов, затраченных на постройку корабля.

### ДИПЛОМАТИЯ

Заметьте, что уже с самого начала игры все игроки поделены на «врагов» и «союзников». Враги – это фракции (chapters), относящиеся к разным гильдиям (в каждой гильдии может быть от 1 до 8 фракций, но в игре всегда присутствуют все 5 гильдий). Разные гильдии – это «враги навеки», и между ними не может идти каких-либо переговоров, не могут заключаться какие-то договора – словом, не может быть никакой дипломатии. Другое дело – это фрак-



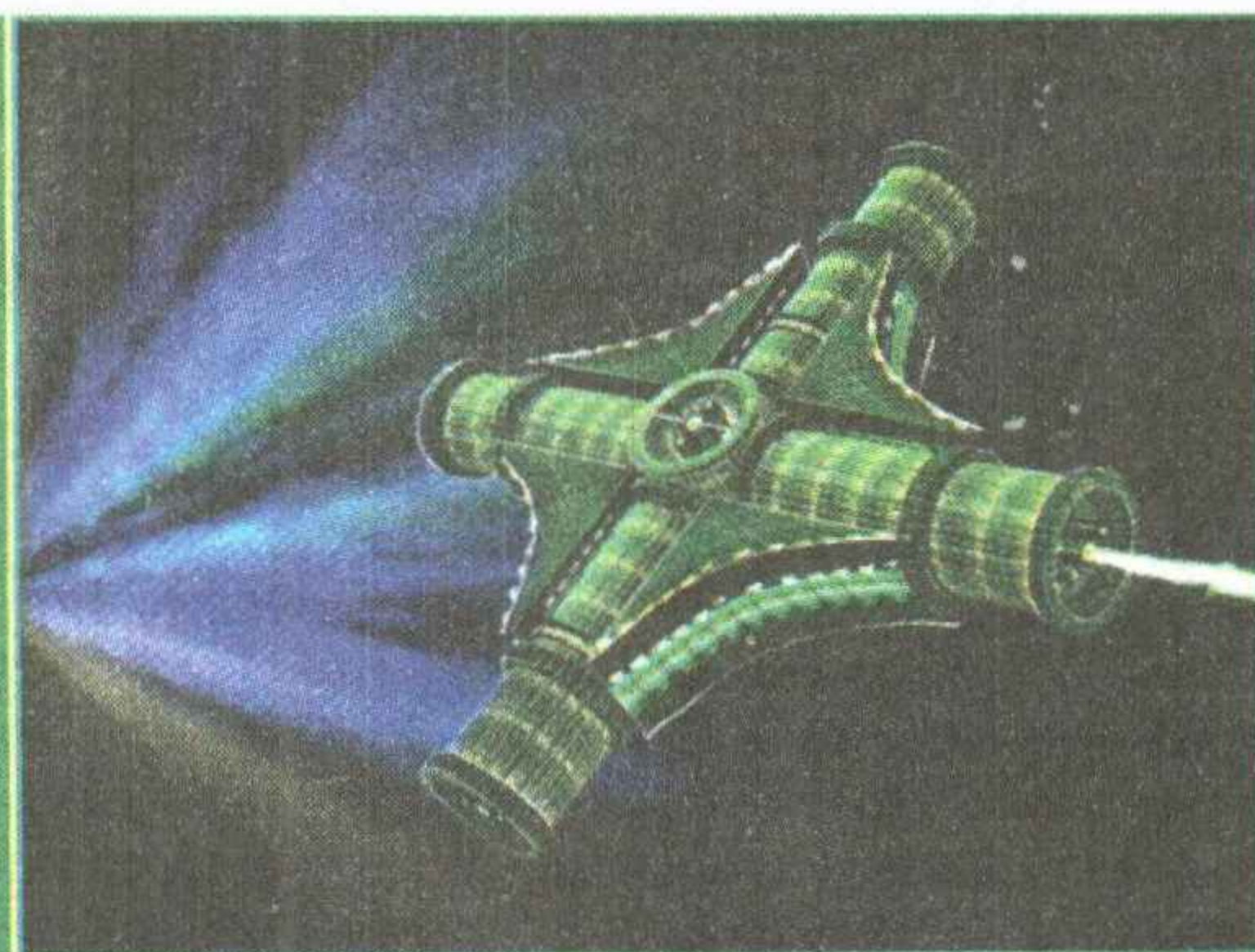
### МОДУЛИ

Все перечисленные выше характеристики автоматически определяются тем, какие модули установлены на корабль. Модули делятся на следующие типы:

**CON (Construction)** – для строительства, модификации и починки кораблей. Автоматически ремонтируют корабль, на котором они установлены, если он бездействует;

**CMP (Computer)** – компьютеры делятся на 5 типов (combat, construction, defense, scout, transport), повышая одни характеристики корабля за счет ослабления других;

**DCN (Damage Control)** – снижает ущерб от попаданий в корабль; есть некоторая вероятность (и она тем





ции, принадлежащие одной гильдии. У них общий «банк данных» по астероидам: информация о сканированном астероиде сразу же становится доступной всем фракциям одной гильдии. Такие фракции могут свободно обмениваться ресурсами, кораблями и голосами. Кроме того, «союзные» фракции могут вести совместные научные исследования (эта опция – research shared – задается при начале игры: от полной засекреченности до полной открытости). Каждая фракция имеет ровно столько голосов (votes), сколько астероидов она контролирует (астероид контролируется фракцией, если в его центральной зоне находится Scientific ATV). Внутри гильдии может происходить голосование по двум вопросам: 1) выбор Императора (подробности в разделе «УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ») и 2) объявление какой-либо фракции «вне закона». Процедура второго голосования выглядит следующим образом: каждая фракция выражает свое отношение к каждой фракции своей гильдии, посчитав ее «лояльной» (loyal) или «вне закона» (renegade). Все голоса гильдии идут «одним блоком»: либо «за», либо «против». Фракция считается «вне закона», если за это статус отдано больше 50 % от общего числа голосов гильдии. Фракция, объявленная вне закона, изгоняется из гильдии и оказывается в полной изоляции (в смысле торговли, банка данных астероидов и научных исследований) – для нее все считаются врагами, в том числе и фракции бывшей ее гильдии. Однако это изгнание не является «пожизненным»: если соотношение голосов изменится в ее пользу, то фракция автоматически вернется в гильдию. Каждая фракция может переходить из статуса loyal в renegade и обратно неограниченное число раз. Чтобы добраться до экрана голосования, щелкните сначала по кнопке (6) и выберите **Voting Screen**.

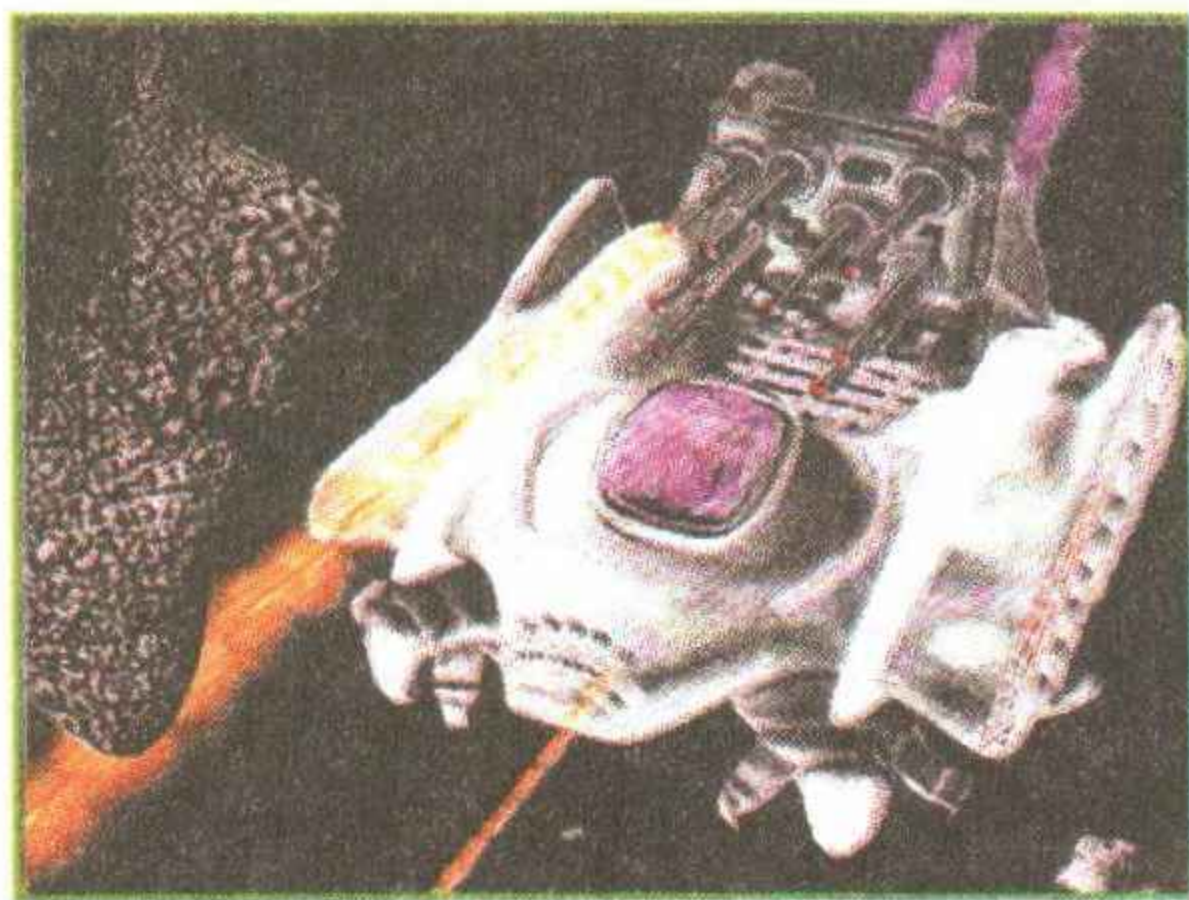
## ГИЛЬДИИ

### BLUE TALON CORPS

Гильдия с милитаристским уклоном. Обладает самыми мощными орбитальными двигателями, что вкупе с легчайшими корпусами делает их корабли самыми быстрыми в орбитальном пространстве. Обладает самым мощным оружием класса heat и explosives и самыми лучшими системами слежения (tracking). Поэтому их корабли обладают самыми

лучшими атакующими способностями, зато слабоваты в защите (легкие корпуса, плоховатая ECM). Транспортные способности их кораблей оставляют желать много лучшего.

**Добыча энергии:** чем ближе астероид к солнцам и чем он крупнее, тем лучше. Внешние зоны астероида вырабатывают больше энергии.



### CRIMSON DAWN

Гильдия с ПСИ-способностями. Самый гибкий дизайн кораблей. Лучшие разведчики. Самая слабая гильдия по части оружия. Оригинальная система добычи энергии сдерживает их развитие в самом начале игры, зато дает большой бонус на поздней стадии.

**Добыча энергии:** чем больше астероидов, тем лучше. Все зоны астероида производят равное количество энергии.

### DIAMOND COOPERATIVE

Наиболее сбалансированная раса без серьезных недостатков, но и без существенных преимуществ. Почти все показатели находятся на среднем уровне. Обладают неплохими двигателями. Хорошие системы передачи и запаса энергии, зато сами системы выработки энергии оставляют желать лучшего.

**Добыча энергии:** чем быстрее вращается астероид, тем лучше. Все зоны астероида производят равное количество энергии.

### EMERALD COMBINE

Обладают самыми вместительными транспортными кораблями и самыми мощными двигателями для движения между астероидами. Благодаря этому могут очень быстро колонизировать астероиды, зато сталкиваются с проблемами при их защите, так как обладают неважным оружием. Их корабли обладают солидной защитой, но не очень-то проворны в орбитальном пространстве.

**Добыча энергии:** чем больше астероид, тем лучше. Внешние зоны производят больше энергии.

### GOLDEN ORDER OF REASON

Обладают весьма разрушительным, но неточным оружием. Их корабли обладают прочными корпусами, но движутся весьма медленно. Процесс строительства идет быстро благодаря самым лучшим construction-модулям. Слабоватая ECM.

**Добыча энергии:** чем ближе астероид к солнцам, тем лучше. Внешние зоны дают больше энергии.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В Malkari всегда можно победить, разгромив все прочие фракции (включая фракции собственной гильдии). Но возможны еще три условия победы (они задаются при начале игры, и можно задействовать все одновременно либо только часть):

(1) **Capture the Flag** – фракция прекращает свое существование, если захвачен ее стартовый астероид. Все «имущество» фракции (юниты, астероиды) переходит к захватчику;

(2) **Biggest is Best** – побеждает фракция, контролирующая наибольшее число астероидов к указанному ходу;

(3) **Imperator Wins the Game** – побеждает та фракция, лидер которой избран Императором. Все прочие фракции победившей гильдии одерживают «малую победу» (minor victory). В выборах участвуют только фракции той гильдии, которая захватила установленное число астероидов (это число задается при начале игры). Каждая фракция имеет блок голосов, который она обязана отдать какому-то одному кандидату – любой фракции (включая, разумеется, себя).

Нельзя воздерживаться от голосования. Если какая-то фракция набирает больше установленного процента голосов (что задается в начале игры), то ее лидер объявляется победителем. Если таких фракций оказывается две, тогда побеждает фракция с наибольшим числом голосов.

Если число голосов оказывается равным, то игра либо продолжается дальше, либо вспыхивает гражданская война (при включенной опции Interreg-num). В последнем случае гильдия раскалывается на две части – «верных» (royal) и «мятежников» (rebel) – и игра идет до победы одной из этих группировок.

Игорь Савенков



## INTERNET VIDEO GAMES

## TOP 100

Edition 166, Week 22  
31 мая 1999 г.<http://www.worldcharts.com>

## ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW** место на текущей неделе  
**LW** место на предыдущей неделе  
**NW** число недель в Top 100  
**HI** максимальная позиция, которой игра достигала  
**ID** идентификационный номер игры  
**{P}** Sony PlayStation  
**{S}** Sega Saturn  
**{N}** Nintendo 64

## ЖАНРЫ ИГР

- AC** Action  
**AD** Adventure  
**AR** Arcade  
**FI** Fighting  
**IF** Interactive Fiction  
**PL** Platform  
**PU** Puzzle  
**RA** Racing  
**RP** Role-Playing  
**SH** Shooter  
**SI** Simulation  
**SP** Sports  
**ST** Strategy  
**WG** Wargame

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	38	Metal Gear Solid {P}	Konami	AC	1	[1876]
2	2	15	Syphon Filter {P}	Eidetic/989 Studios	AD	2	[2018]
3	3	27	Legend of Zelda (Ocarina of Time) {N}	Nintendo	RP	1	[1967]
4	4	71	Gran Turismo {P}	Sony	RA	1	[1716]
5	5	14	Final Fantasy 8 {P}	Square	RP	2	[2026]
6	6	13	Silent Hill {P}	Konami	AD	6	[2030]
7	11	7	Marvel Vs. Capcom {D}	Capcom	FI	7	[2056]
8	10	4	Ridge Racer Type 4 {P}	Namco	RA	8	[2088]
9	8	9	Need for Speed (High Stakes) {P}	Electronic Arts	RA	7	[2054]
10	7	14	Legend of Legaia {P}	Contrail/Sony	RP	7	[2009]
11	9	63	Xenogears {P}	Square	RP	3	[1743]
12	15	15	Sega Rally 2 {D}	AM Annex/Sega	RA	12	[2022]
13	25	3	Jade Cocoon (Story of Tamamayu) {P}	Genki	RP	13	[2083]
14	26	3	Bombberman Fantasy Race {P}	Hudson/Atlus	RA	14	[2086]
15	12	92	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
16	13	5	Sports Car GT {P}Point of View/Virgin/Electronic Arts	Rare/Nintendo	RA	9	[2058]
17	16	62	Banjo Kazooie {N}	Rare/Nintendo	PL	2	[1566]
18	-	1	Ehrgeiz {P}	Square	RP	18	[2089]
19	14	27	Tomb Raider 3 {P}	Core/Eidos	AC/AD	13	[1960]
20	22	8	Gex 3 (Deep Cover Gecko) {P}	Crystal Dynamics/Eidos	PL	20	[2055]
21	53	4	Super Smash Bros. {N}	HAL/Nintendo	FI	21	[2084]
22	24	24	Star Wars (Rogue Squadron) {N}	Factor 5/LucasArts	AC	10	[1987]
23	-	1	Star Wars Episode 1 (Racer) {N}	LucasArts/Nintendo	RA	23	[2097]
24	17	3	SaGa Frontier 2 {P}	Square	RP	17	[2085]
25	18	67	Grand Theft Auto {P}	DMA/BMG	RA	5	[1731]
26	20	53	Bust-a-Move 3 {S}	Taito/Natsume	PU	10	[1786]
27	21	124	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
28	27	27	NHL 99 {P}	EA Sports	SP	12	[1899]
29	40	8	Army Men 3D {P}	3DO	AC	29	[2036]
30	33	17	Castlevania 64 {N}	Konami	AD	5	[2011]
31	56	5	Get Bass {D}	AM1/Sega	SP	31	[2082]
32	35	6	Blue Stinger {D}	Climax/Sega	AD	32	[2077]
33	32	13	Power Stone {D}	Capcom	FI	32	[2032]
34	36	7	The House of the Dead 2 {D}	Sega	SH	34	[2066]
35	23	21	Bust a Groove {P}	Enix/Sony	PU	18	[1970]
36	30	44	WWF Warzone {P}	Iguana/Acclaim	SP	21	[1847]
37	48	14	Evolution {D}	Sting/EPG	RP	5	[2021]
38	31	25	Turok 2 (Seeds of Evil) {N}	Iguana/Acclaim	SH	6	[1981]
39	60	2	Street Fighter Alpha 3 {P}	Capcom	FI	39	[2090]
40	19	70	Resident Evil 2 {P}	Capcom	AD	2	[1718]
41	46	23	Roll Away {P}	Psygnosis	AC/PU	25	[1969]
42	42	60	Tekken 3 {P}	Namco	FI	1	[1770]
43	49	35	Kagero (Deception 2) {P}	Tecmo	ST	8	[1893]
44	37	14	Mario Party {N}	Hudson/Nintendo	PU	16	[2017]
45	38	30	Colin McRae Rally {P}	Codemasters	RA	34	[1875]
46	34	9	Beetle Adventure Racing {N}	Paradigm/Electronic Arts	RA	30	[2053]
47	45	31	Riven {P}	Cyan/Acclaim	AD	43	[1707]
48	39	22	R-Type Delta {P}	Irem	SH	37	[1991]
49	61	2	Brian Lara Cricket {P}	Codemasters	SP	49	[2071]
50	50	34	Nascar 99 {P}	Stormfront/EA Sports	RA	29	[1884]
51	51	107	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
52	43	9	Rollcage {P}	ATD/Psygnosis	RA	40	[2049]
53	47	56	Tenchu {P}	Acquire/Activision	AC	9	[1792]
54	68	43	Phantasy Star Collection {S}	Sega	RP	7	[1851]
55	54	57	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}	Electronic Arts	RA	10	[1765]
56	28	5	Bottom of the 9th {N}	Konami	SP	15	[2072]
57	72	17	Suikoden 2 {P}	Konami	RP	32	[2008]
58	29	29	Actua Tennis {P}	Gremlin	SP	10	[1929]
59	55	98	Persona (Revelations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
60	44	29	Body Harvest {N}	DMA/Midway	SH	36	[1928]
61	77	54	Breath of Fire 3 {P}	Capcom	RP	8	[1799]
62	41	10	Triple Play 2000 {P}	EA Sports	SP	10	[2044]
63	58	19	V-Rally {N}	Eden/Infogrames	RA	52	[2005]
64	73	22	Fifa 99 {P}	EA Sports	SP	4	[1973]
65	62	3	Omega Boost {P}	Polyphony/Sony	SH	62	[2091]
66	52	29	Crash Bandicoot 3 (Warped!) {P}	Naughty Dog/Sony	PL	4	[1938]
67	59	6	Baseball 2000 {P}	Interplay	SP	59	[2076]
68	57	24	Space Station (Silicon Valley) {N}	DMA/Take 2	AC	37	[1926]
69	65	65	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP	11	[1739]
70	70	57	Parasite Eve {P}	Square/Electronic Arts	RP	3	[1788]
71	67	9	Lemmings {P}	Psygnosis	AC	43	[1927]
72	81	8	R-Types {P}	Irem/Ascii	PU	19	[2027]
73	63	30	WCW/NWO Revenge {N}	Asmik/THQ	SP	17	[1930]
74	69	28	Brave Fencer Musashi {P}	Square	AD	18	[1943]
75	74	95	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
76	84	21	South Park {N}	Iguana/Acclaim	SH	15	[2003]
77	66	22	Oddworld (Abe's Exoddus) {P}	Oddworld/GT	PL	17	[1968]
78	76	18	NFL Blitz {P}	Midway	SP	48	[1880]
79	75	16	Test Drive 5 {P}	Pitbull/Accolade	RA	66	[1914]
80	86	3	Aero Dancing {D}	CRI/CSK	SI	80	[2052]
81	-	2	Guardian's Crusade {P}	Tamsoft/Activision	AD	81	[2029]
82	64	55	Panzer Dragoon Saga {S}	Sega	RP	4	[1798]
83	94	20	NBA Live 99 {P}	EA Sports	SP	30	[1936]
84	71	7	Lode Runner 3D {N}	Big Bang/Infogrames	AC	15	[2065]
85	92	57	Motorhead {P}	Digital Illusions/Gremlin/Fox	RA	23	[1789]
86	85	58	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
87	78	19	All Japan Women Pro Wrestling {P}	GW	SP	41	[1920]
88	96	2	Pro 18 (World Tour Golf) {P}	Intelligent/Psygnosis	SP	88	[2064]
89	89	4	Snowboard Kids 2 {N}	Racdym/Atlus	SP	89	[2033]
90	79	6	T'ai Fu (Wrath of the Tiger) {P}	DreamWorks/Activision	AC	72	[2059]
91	80	22	Godzilla Generations {D}	General	AD	49	[1996]
92	82	23	Master of Monsters {P}	SystemSoft/Ascii	ST	53	[1850]
93	83	13	Akuji the Heartless {P}	Crystal Dynamics/Eidos	AC	21	[2007]
94	87	19	Battle Tanx {N}	3DO	SH	24	[2002]
95	88	5	Dungeons & Dragons Collection {S}	Capcom	PU	34	[2048]
96	100	8	Street Sk8er {P}	Micro Cabin/Electronic Arts	SP	70	[2031]
97	90	6	Populous (The Beginning) {P}	Bullfrog/Electronic Arts	ST	79	[2062]
98	91	44	Tales of Destiny {P}	Namco	RP	7	[1745]
99	95	21	Sonic Adventure {D}	Sega	AD/PL	18	[2001]
100	98	11	Cruis'n World {N}	Eurocom/Nintendo	RA	83	[1912]



TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	15	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	ST	1	[3168]
2	2	13	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	ST	1	[3184]
3	3	22	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	1	[3115]
4	4	27	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
5	5	57	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
6	6	60	Starcraft/Add-on	Blizzard	WG	1	[2677]
7	7	29	Railroad Tycoon 2	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
8	9	53	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
9	8	11	RollerCoaster Tycoon	Microprose	ST	7	[3200]
10	10	7	X-Wing Alliance	LucasArts	SI	9	[3249]
11	11	25	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	AC/AD	6	[3079]
12	12	87	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
13	13	8	Civilization (Call to Power)	Activision	ST	12	[3235]
14	14	27	Fifa 99	EA Sports	SP	9	[3044]
15	15	30	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
16	16	34	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2936]
17	18	8	Championship Manager 3	Eidos	SP	16	[3248]
18	19	35	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	RA	4	[2924]
19	21	9	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	ST	19	[3223]
20	22	48	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
21	23	76	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
22	28	7	High Heat Baseball 2000	Team .366/3DO	SP	22	[3239]
23	17	11	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	ST	17	[3211]
24	24	10	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	RP	18	[3206]
25	20	31	Grim Fandango	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
26	27	27	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
27	25	26	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
28	29	35	NHL 99	EA Sports	SP	20	[2925]
29	26	17	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	ST	13	[3152]
30	30	27	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
31	40	57	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
32	49	3	Allods 2/Rage of Mages 2	Nival/	RP	32	[3272]
33	36	84	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
34	35	131	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
35	33	5	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	WG	33	[3220]
36	32	8	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	AC	28	[3237]
37	44	25	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
38	38	40	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
39	34	40	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
40	31	12	Army Men 2	3DO	AC/WG	28	[3195]
41	39	21	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	ST	17	[3127]
42	45	21	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	AC/ST	33	[3116]
43	37	29	Delta Force	NovaLogic	SI	31	[2996]
44	46	54	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	25	[2738]
45	88	2	Silver	Infogrames	AD/RP	45	[3283]
46	43	50	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
47	57	5	Worms Armageddon	Team 17/MicroProse	AC/PU	47	[3265]
48	41	24	Falcon 4.0	MicroProse	SI	30	[3091]
49	42	81	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
50	50	125	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
51	47	84	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
52	52	63	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
53	48	29	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	26	[2989]
54	68	5	Premier Manager Ninety Nine	Gremlin	SP	54	[3255]
55	51	28	Carmageddon 2	Stainless/SCI/Interplay	RA	19	[3037]
56	59	96	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
57	54	6	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RP	54	[3236]
58	53	132	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
59	74	8	Rollcage	Attention to Detail/Psygnosis	RA	54	[3224]
60	56	32	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	AC	12	[2966]
61	61	6	Gruntz	Monolith	PU	61	[3219]
62	58	9	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	RA	48	[3194]
63	55	80	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
64	60	29	SiN	Ritual/Activision	SH	15	[3010]
65	90	2	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	LucasArts	AD	65	[3282]
66	62	6	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Eidos	AC/WG	62	[3234]
67	65	79	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
68	67	85	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
69	64	72	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
70	63	27	Tomb Raider 3	Core/Eidos	AC/AD	21	[3043]
71	78	48	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
72	66	40	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
73	72	169	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
74	70	26	European Air War	MicroProse/Hasbro	SI	55	[3016]
75	79	10	Pro Pinball (Big Race USA)	Empire	AR	75	[3185]
76	75	99	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
77	81	82	Ultima Online/Second Age	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
78	73	8	Triple Play 2000	EA Sports	SP	68	[3225]
79	69	26	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	SH	42	[3054]
80	76	18	Close Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	43	[3146]
81	82	82	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
82	83	85	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
83	80	131	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
84	71	14	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	SH	43	[3169]
85	85	100	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
86	87	148	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
87	95	22	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	RP	55	[3092]
88	84	183	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
89	-	1	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	RA	89	[3281]
90	77	20	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	AD	68	[3106]
91	89	83	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
92	96	2	Blackstone Chronicles	Legend/Mindscape	AD	92	[3058]
93	-	15	Oddworld (Abe's Exoddus)	Oddworld/GT	PL	54	[3103]
94	93	2	Tank Racer	Grolier	RA	93	[3278]
95	94	61	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	ST	11	[2666]
96	-	1	Fleet Command	Jane's/Electronic Arts	ST	96	[3274]
97	98	70	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
98	-	1	F-22 Lightning 3	NovaLogic	SI	98	[3289]
99	97	6	The Fifth Element	Kalisto/Activision/Ubisoft	AC/AD	89	[3020]
100	86	25	Return to Krondor	Sierra	RP	22	[3064]

## INTERNET PC GAMES

## TOP 100

Edition 335, Week 22  
31 мая 1999 г.<http://www.worldcharts.com>

## ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW** место на текущей неделе  
**LW** место на предыдущей неделе  
**NW** число недель в Top 100  
**HI** максимальная позиция, которой игра достигала  
**ID** идентификационный номер игры  
**{O}** игра только для операционной системы OS/2

## ЖАНРЫ ИГР

- AC** Action  
**AD** Adventure  
**AR** Arcade  
**FI** Fighting  
**IF** Interactive Fiction  
**PL** Platform  
**PU** Puzzle  
**RA** Racing  
**RP** Role-Playing  
**SH** Shooter  
**SI** Simulation  
**SP** Sports  
**ST** Strategy  
**WG** Wargame



## BALDUR'S GATE

## Чит-коды

CLUAConsole:CreateItem(«xxx») – создать предмет «xxx», где «xxx» – название предмета. В № 4 за 1999 г. уже была опубликована часть списка предметов. Теперь мы публикуем его продолжение.

**BOOK\*\*** – где вместо звездочек необходимо вводить число от 10 до 64. Запоминающее чтение – книги из универсума «Затерянных Королевств». Обратите внимание, что не все цифры могут работать.

**BOOK\*\*** – где вместо звездочек необходимо вводить число от 65 до 67. История Waterdeep'a.

**BOOK68** – History of the Nether Scrolls.

**BOOK70** – Yago's book of curses.

**BOOTDRIZ** – Boots of speed.

**CLCK\*\*** – где вместо звездочек необходимо вводить число от 18 до 19. Тот же результат, что с числами 12–15.

**CLCK12** – Knave's Robe.

**CLCK13** – Traveller's Robe.

**CLCK14** – Adventure's Robe.

**CLCK15** – Robe of the Good Archmagi.

**CLCK16** – Robe of the Neutral Archmagi.

**CLCK17** – Robe of the Evil Archmagi.

**DAGG06** – Nesters Dagger.

**DAGG07** – Kylee's Dagger.

**DAGG08** – и еще раз Kylee's Dagger.

**HELM\*\*** – где вместо звездочек необходимо вводить числа 10–11. Тот же результат, что с числами 08–09.

**HELM08** – очень красивый, декоративный.

**HELM09** – очень красивый, декоративный (но другой, как у Flaming Fist'a).

**HELM12** – а этот еще более красивый и декоративный.

**HELM14** – Тот же результат, что с числами 10–11.

**MAGE01** – Ring of Invisibility.

**MAGE02** – Barkskin.

**MAGE03** – Mirror Image Ring.

**MAGE04** – Blur Ring.

**MAGE05** – Ring of Free Action.

**MAGE06** – Ring of Free Action.

**MISC65** – Brage's body.

**MISC68** – Abela the Nymph dead.

**SW1H16** – Scimitar +3, +2 armor Defender aka Twinkle.

**SW1H17** – Perdue's short sword.

**RING25** – Koveras Ring of Protection.

**RING94** – Ring.

**RING95** – Ring.

**RING96** – Ring.

**RING99** – Ring.

**SCRL\*\*** – письма с сообщениями.

**SCRLJALA** – Geas removal scroll.

**SCRLPET** – Stone to Flesh.

CLUAConsole:CreateCreature(«ууу») – создать существо «ууу», где «ууу» – имя существа или NPC'a. Обращайтесь осторожно с этим чит-кодом. Перед его употреблением рекомендуется сохранить, так как его использование может повесить вам игру. Список персонажей:

**Rufie** – большая, хорошая собачка;

**Flame** – Flaming Fist;

**Angelo** – подумайте, прежде чем вызывать этого парня, так как его появление может нарушить ход игры;

**Guard** – regular guard;

**Droth** – Ogre Mage;

**Flamwiz** – Flaming Fist battle wizard;

**Flam\*** – Flaming Fist;

**Flma13** – Dilos;

**Drizzt** – Drizzt;

**Elmins** – Elminster.

Вы также можете экспериментировать, пытаясь вызвать любых других героев из игры.

CLUAConsole:AddGold(«xxx») – дать вам определенное количество золотых слитков, где xxx – их число.

CLUAConsole:EnableCheatKeys() – активизировать режим чит-кодов. Теперь вы можете использовать следующие коды:

**CTRL + J** – jump to Mouse Cursor;

**CTRL + B** – прекратить показ видео;

**CTRL + S** – выбрать animation seq.;

**CTRL + A** – исполнить animation seq.;

**CTRL + D** – некоторая статистика;

**CTRL + F** – turn around.

## Выгодная торговля

Первым делом вам необходимо похлопотать о том, чтобы оказаться в таком месте, где можно продавать эликсиры. Вы должны обязательно стоять непосредственно рядом с тем человеком, который покупает магические зелья. Ведь использование описанной ниже хитрости приведет к тому, что вы окажетесь перегружены и не сможете сдвинуться с места.

Убедитесь, что во всем вашем инвентаре находятся только два эликсира. Щелкните левой кнопкой на эликсире, который находится в вашем инвентаре, и выберите опцию «выпить эликсир». Продайте это снова, затем, когда вы выпьете эликсир во второй раз, возьмите снадобье и подождите, пока первое исчезнет. Потом верните эликсир на место

и выберите опцию «выпить снадобье» снова так же, как вы проделывали это раньше, левой клавишей мыши и вновь подберите порцию.

На этот раз подождите, пока не появится число «535», затем возвращайте эликсир на место и отправляйтесь на основной экран.

Поговорите с человеком, который покупает эликсиры, и продайте ему все снадобья, что у вас есть. Это принесет вам значительный доход. Данный трюк можно проделывать с любым эликсиром.

## BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

В файле Baldur.ini под строкой Game Options напишите строку Cheats=1, сохраните файл и запускайте игру. В игре нажмите **Ctrl + Tab**, чтобы вызвать консоль. Вводите нужный код и нажимайте **Enter** для его активизации.

Для создания предметов напишите CLUAConsole:CreateItem(«XXX»), где XXX – это индекс предмета из приводимого ниже списка. Например, CLUAConsole:CreateItem(«SW1H23») создаст Scimitar +2.

**DAGG09** – Silver Dagger Werebane

**DAGG10** – Soultaker (unusable)

**SW1H18** – Sword of Balduran

**SW1H20** – Scimitar

**SW1H22** – Scimitar +1

**SW1H23** – Scimitar +2

**SW1H24** – Longsword +1, Flame Tongue

**SW2H07** – Two-Handed Sword +3

**SW2H08** – Durlag's Pride

**AX1H07** – Bala's Axe

**HAMM04** – War Hammer +1, +4 vs. giant humanoids

**BLUN09** – Kiel's Morningstar +3 (cursed)

**BLUN10** – Club +1, +3 vs. unnatural creatures

**BLUN11** – Mace +2

**STAF05** – Staff of Striking

**STAF06** – Staff Mace +2

**STAF07** – Staff Spear +2

**STAF08** – Quarter Staff +3

**SLNG03** – Sling +3

**LEAT09** – Leather Armour +3

**LEAT10** – Hide Armour (non-magical)

**CHAN07** – Chain Mail +3

**PLAT08** – Plate Mail +3

**HELM14** – Kiel's Helmet

**BRAC11** – Bracers of Bonding (cursed)

**SHLD19** – Large Shield +2

**SHLD20** – Kiel's Buckler

**AMUL17** – Greenstone Amulet

**AMUL18** – Wolfsbane Charm

**CLCK20** – Cloak of the Shield

**CLCK21** – Holy Cloak

**CLCK22** – Shandalar's Cloak



**BOOK71-86** – Dusty Books  
**BOOK87** – Balduran's Log Book  
**BOOK88** – The Recipes and Ruminations of One Dradeel of Tethir

**MISC91** – Grapes  
**MISC92** – Switch for an Engine  
**MISC93** – Odd Looking Key  
**MISC94** – Mallet Head  
**MISC95** – Mallet Handle  
**MISC96** – Peladan  
**MISC97** – De'Tranions Baalor Ale  
**MISC98** – Durlag's Goblet  
**MISC1B** – Durlag's Butter Knife  
**MISC1C** – Sea Charts  
**MISC1E** – Evan's Body  
**MISC1F** – Dradeel's Spellbook  
**MISC1G** – Farthings Dolly  
**MISC1H** – Gong Mallet  
**MISC1I** – Beladonna Flower  
**MISC1J** – Glittering Beljuril Gemstone  
**MISC2A** – Doppleganger Wardstone  
**MISC2B** – Level 1 Exit Wardstone  
**MISC2C** – Islanne Wardstone  
**MISC2D** – Kiel Wardstone  
**MISC2E** – Fuernebol Wardstone  
**MISC2F** – Teleportation Wardstone  
**MISC2G** – Level 2 Exit Wardstone  
**MISC2H** – Shandalar's Wardstone  
**MISC2I** – Wardstone Forgery  
**MISC2J** – Wardstone Forgery  
**MISC2K** – Compass Wardstone  
**MISC2L** – Bone Wardstone  
**MISC2M** – Dwarven Rune Wardstone  
**MISC2N** – Dwarven Rune Wardstone  
**MISC2O** – Lock of hair from Kirinhale  
**MISC2P** – Greagans Harp (usable by Bards only)

**SCRL5A** – Mental Domination  
**SCRL5B** – Defensive Harmony  
**SCRL5C** – Protection From Lightning  
**SCRL5D** – Protection From Evil, 10' Radius  
**SCRL5E** – Champions Strength  
**SCRL5F** – Chaotic Commands  
**SCRL5G** – Remove Curse  
**SCRL5H** – Emotion  
**SCRL5I** – Greater Malison  
**SCRL5J** – Otiluke's Resilient Sphere  
**SCRL5K** – Spirit Armor  
**SCRL5L** – Polymorph Other  
**SCRL5M** – Polymorph Self  
**SCRL5N** – Domination  
**SCRL5O** – Hold Monster  
**SCRL5P** – Chaos  
**SCRL5Q** – Feeblemind

#### Секретные вещи

**SWORDI** – Magic Immunity Ring (невидимый)  
**SPEC01** – Amulet (Blur + Speed)  
**SPEC02** – Ring  
**SW1H19** – Sword «Vampire's Revenge» – смешно  
**BOWPHEO** – Bow of quickness  
**RINGLOUP** – Loup Garou's Ring  
**SBLADE** – Selune's Blade

**ARROPHEO** – Bow (выглядит как Short Sword +1) of Phoenix Guard Summoning

#### Бесполезные вещи

**LIGHT** – Magic Missile Wand  
**LASER** – Laser wand  
**FLAM01** – Flamethrower  
**FRAG01** – Frag Grenade  
**FROSTY** – Dr. Freeze Death Ray  
**PLYFIST** – рисунок  
**PLYMSTAR** – рисунок  
**PLTSPID** – рисунок  
**PLYJELLY** – рисунок

### BIG GAME HUNTER 2

Для активизации следующих чит-кодов во время игры удерживайте **Ctrl** и **Alt**, затем нажмите указанную клавишу.

**C** – доступ к Auto Camera. Она дает обзор всех локейшенов и любого животного, находящегося на территории.

**H** – полное здоровье.

**B** – наведение на цель. Разные цвета означают разную вероятность поражения цели. Красный цвет – цель будет поражена наверняка, зеленый – поражение вероятно, желтый – возможно.

**W** – ветер.

**S** – снег.

**R** – дождь.

Следующий чит-код надо вводить, когда вы щелкнете на свои деньги:

**Ctrl + Alt + M** – больше денег.

### BLEIFUSS FUN

Введите коды в главном меню:

**surmule** – все треки,

**slasktratt** – все машины,

**svinpole** – дополнительный обзор,

**skunk** – four wheels only.

### BOWLING U.S.A.

Начните игру, затем нажмите **F3**, чтобы открыть меню «practice». Уберите все pins, затем продолжайте игру. Нарочно забрасывайте gutter balls в каждый frame, чтобы увеличивать счет игры.

### DAMAGE INCORPORATED

#### Выбор уровня

Находясь в главном меню, удерживайте **Alt + Ctrl**, чтобы вам стал доступен экран «Level selection».

#### Самоубийственные миссии

Удерживайте в главном меню **Alt + M**.

#### Чит-коды

Во время игры удерживайте **Ctrl** и напечатайте один из приведенных кодов. При правильном введении кодов послышится звук разбиваемого стекла.

**atheist** – режим Бога.

**qed** – миссия выполнена.

**soia** – пропуск миссии.

**axes** – все карточки доступа.

**horse** – все гранаты.

**thrill** – все члены отряда имеют полный набор вооружения.

**aslag** – все оружие, боеприпасы, полное здоровье.

**phish** – альтернативный угол зрения.

**ext** – area extraction zone.

**hdcs** – члены отряда становятся берсерками.

**godeye** – на карте становятся видны враги (зеленый цвет) и предметы (белый цвет).

**tozt** – огнемет.

**klatu** – заморозить противника.

**arm** – полная броня.

**phnx** – все здоровье для членов группы.

**hell** – полное здоровье.

**oxy** – полный кислород.

**acid** – зрение Хищника (инфракрасный спектр).

**ksa** – убить первого члена отряда.

**ksb** – убить второго члена отряда.

**ksc** – убить третьего члена отряда.

**ksd** – убить четвертого члена отряда.

**blue** – на карте становятся видны локейшены.

**xse** – M-16 и боеприпасы к нему.

**vent** – MP5N machine gun и боеприпасы к нему.

**deth** – Rocket gun и боеприпасы к нему.  
**nimrod** – член отряда начинает бунтовать.

**medic** – полное здоровье всем членам команды.

**chat** – разговор между членами команды.

**asd** – сверхпрыжки.

**woo** – два пистолета и боеприпасы.

**freedom** – два дробовика и боеприпасы.

**vomit** – вид на поле под углом 170 градусов.

### DX-BALL

Коды, вводимые во время игры:

**Ctrl + F1** – normal paddle,

**Ctrl + F2** – magnetic paddle,

**Ctrl + F3** – laser gun paddle,

**Ctrl + F4** – extended paddle,

**Ctrl + F5** – включить музыку,

**Ctrl + F6** – отключить музыку,

**Ctrl + F7** – move stuck ball.

Код, вводимый из главного меню:

**Ctrl + F1** – редактор уровней.

### DX-BALL 2

Во время игры напечатайте «eure-ка», чтобы получить доступ к чит-кодам. Если все сделано корректно, вы услышите музыку. Нажмите один из следующих кодов, чтобы активизировать функцию читов:

**Right** – перейти на другую доску,



**Left** – вернуться на предыдущую доску,  
**Down** – перейти на последнюю доску,  
**Up** – вернуться на первую доску,  
**Любая клавиша** – power-up, выбираемый случайным образом.

## EXPENDABLE

Для активизации режима кодов запустите игру с указанными параметрами в командной строке:

**-mumford** – режим Hodspodkins,  
**-whostayedlate** – режим Rockhard,  
**-whostayedlateagain** – режим EasterEgg.

Например, «C:\Expend\go.exe» - whostayedlate.

Во время игры можете ввести следующие команды через клавишу **- (минус)** на цифровой клавиатуре:

**bod** – открывается режим кодов,  
**mrben** – пропуск уровня,  
**zippy** – режим Бога,  
**bucketofchicken** – вид сзади,  
**babapapa** – дополнительные кредиты,  
**crystal tips** – дополнительная жизнь,  
**dunky** – постоянно высокий счет,  
**albertofrog** – Grenade Power-Up,  
**bing** – выключить режим кодов.

## FUTURE COP L.A.P.D.

Удерживайте **F10** во время введения одного из следующих кодов. Затем удерживайте **F10** и нажимайте **F5** для активизации кодов столько раз, сколько вам будет необходимо. Для введения следующего кода удерживайте **F10** и нажимайте **F6**, чтобы отключить текущий код. Затем удерживая **F10**, введите следующий код.

**F1 F4 F3 F3 F4 F1 F2** – превращает голубого игрока в черного.

**F2 F1 F4 F3** – восстановить щит.

**F2 F4 F1 F3 F1 F3 F4 F2** – перезарядить оружие #0.

**F4 F3 F1 F2 F4 F3 F1 F2** – перезарядить оружие #1.

**F2 F1 F2 F4 F2 F1 F3** – перезарядить оружие #2.

## GRUNTZ

Во время игры нажимайте **Enter** и печатайте один из следующих кодов, вновь нажимайте **Enter** для активизации кодов.

**Коды, работающие во время всей игры:**

**mptraitor** – режим предателя,  
**mpback2life** – режим зомби,  
**mpcloakingdevice** – выбранный Grunt становится невидимым,  
**mpohmygodtheykilledkenny** – выбранный Grunt убивает постоянно,  
**mpmeerpmeer** – выбранный Grunt двигается быстрее.

**Коды, работающие только после окончания очередного уровня:**

**mpmemonbuttercremez** – перейти на уровень High On Sweetz,  
**mpmakemesomepie** – перейти на уровень Honey I Shrunk the Kidz,  
**mpyouresomoney** – перейти на уровень High Rollerz,  
**mpriorio** – перейти на уровень Trouble in the Tropics.

## KINGPIN

Начните игру (речь идет о демоверсии) с +developer 1 и используйте клавишу «**`**», чтобы получить доступ к командной строке. Теперь вы можете вводить следующие коды:

**GOD** – включить/выключить режим Бога,

**NOCLIP** – включить/выключить режим No Clipping,

**MAP (name)** – в демоверсию включены следующие карты: bar\_sr, bike, pawn\_sr, sewer, sr1, sr2, and sr3,

**GIVE ALL** – дает все предметы и оружие (в том числе и те, для которых нет собственных чит-кодов), однако не дает денег,

**BULLETS ###** – ### шт. пуль,

**SHELLS ###** – ### шт. патронов,

**GAS ###** – ### шт. Gas'a,

**CROWBAR** – монтировка,

**PISTOL** – пистолет,

**SHOTGUN** – дробовик,

**FLAMETHROWER** – огнемет,

**CASH ###** – ### денег,

**KEY1-10** – ключи 1–10,

**COIL** – веревка,

**WATCH** – часы,

**BATTERY** – батарея.

## MEGAMAN X4

**Получить Ultimate Armour для X**

На экране выбора персонажа удерживайте клавишу **Up** и нажимайте **Enter** (во время выбора X). Затем отправляйтесь на Web Spider's stage, туда, где всегда располагается leg Armour. На этот раз вместо него вы получите Ultimate Armour. Это даст вам еще все модификации брони, которые очень красиво выглядят, а также секретную атаку body crash, перед которой не сможет устоять практически никто.

**Играть за Dark Zero**

Выбрав Zero, удерживайте клавишу **Down**. Dark Zero ничем не отличается от своего прототипа, кроме внешнего вида.

## MIDTOWN MADNESS

Добавьте следующие параметры в командную строку при запуске игры, чтобы получить доступ к чит-режимам:

**-allrace** – доступ ко всем гонкам,

**-allcars** – доступ ко всем машинам.

Например: «C:\Midtown\midtown.exe -allcars -allrace».

## RAPANUI

**Пароли:**

FIRST; CLOUDS; FOREST; VENUS; CONTACT; BUCKET; TEEPEE; CANYON; SMOKE; THUNDER; BUBBLES; FANTASIA; TORNADO; FIREFLY; HORIZON; SHORE; SHELLS; PISTOL; DUNES; DOWNTOWN; LAGOON; BASKET; ALIEN; NEBULAR; DRIVE; VISION; MELTING; FLOOD; COLORS; TORCH; CHASM; DAYLIGHT; MOUNTAIN; DESERT; HARBOR; VOLCANO; CRATER; SPRING; TRIBES; INDIANS; BONES; ALUMINUM; PARANOIA; BUNNY; METEOR; TROUT; RIVER; CLIFFS; CHIMNEY; REACTOR.

## RESIDENT EVIL 2 PLATINUM

**Бесконечные боеприпасы**

На экране «weapon equip» нажимайте **Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, Aim**

**Сценарий для Hunk'a и режим Extreme Battle**

Выиграйте игру на уровне сложности «hard» с лучшими показателями A и B сценариев для Claire и A и B сценариев для Leon'a. Hunk – солдат, который должен достичь second floor полицейского участка. Этот сценарий предусматривает исключительно сражения, без каких-либо паззлов. Режим «Extreme Battle» позволяет выбрать Chris'a Redfield'a и Ada'y Wong в качестве персонажей.

## ROLLERCOASTER TYCOON

Для того чтобы активизировать режим кодов, переименуйте некоторых из посетителей своего парка, дав им следующие имена:

**Chris Sawyer** – Takes Pictures of Rides,

**Simon Foster** – Paints Pictures of Rides,

**Melanie Warn** – повышает моральный уровень гостей,

**Katie Brayshaw** – waving guests.

## SABRE TEAM

Выберите любую миссию и четыре персонажа. Произведите экипировку и развертывание членов группы. Кликните на blueprint icon в главном меню. Затем выбирайте персонажей в следующем порядке, потом кликните на left hand icon: 3, 4, 1, 2, 2, 4, 1, 3. Это предоставит вам бесконечные action points.

## SANDWARRIORS

Поскольку вам предстоит вносить изменения в файл игры, рекомендуется



предварительно создать его резервную копию. Вам не потребуется шестнадцатеричный редактор, используйте обычный текстовый. Найдите в директории игры файл «config.ini». Измените указанные строчки в файле с тем, чтобы каждый тип оружия наносил 999 поинтов повреждений.

Scarab=999; Delta=999;  
Palermo=999; Harakhy=999;  
Rekhmire=999; Sirius=999;  
Orion=999; VIZIER=999;  
PORPHYR=999; POLERMO=999;

### SCORCH

Как получить бесконечные деньги? Не забудьте создать резервную копию файла перед началом ваших действий. Нас интересует файл «scorch.cfg».

Заминка в том, что он предназначен только для чтения, поэтому предварительно снимите атрибут «read-only».

Используя текстовый редактор, отредактируйте сумму денег в игре на число 10 000 000 000.

### SONIC 3D BLAST

Во время игры нажмите **F9**, чтобы сохранить картинку текущего экрана в директории игры.

### STUNT TRACK DRIVER

Нажмите **L** (track должен быть кастомизирован), и сможете наслаждаться toggle track lights.

### TOM CLANCY'S SSN

Клавиша **B** активизирует comm panel. Затем наберите «CISCO SEZ» и нажмите **Enter**. Теперь вы можете использовать следующие чит-коды, предварительно нажав **B**:

**BE MY BUDDY** – корабль или подводная лодка, в который(ую) вы прицелились, становится вашим союзником,

**FLIP HER** – ваша подводная лодка поворачивается,

**ZEPPLIN** – ваша подводная лодка летает как дирижабль,

**DROP ANCHOR** – ваша подводная лодка останавливается,

**HEAL ME** – ваша подводная лодка неподвижна.

### WARHAMMER 40.000: CHAOS GATE

В версии 1.2 существуют две программные ошибки, которые можно использовать в качестве читов.

#### Перезарядка

Можно перезаряжать оружие, даже если у вас осталось меньше 15 AP. Вос-

пользуйтесь для этого горячей клавишей для перезарядки (**9**).

### Devastator Squad

Вы можете создать Devastator Squad, в котором все марины будут экипированы тяжелым оружием. Данная хитрость основывается на том, что пятый марин в Devastator Squad'e всегда по умолчанию имеет Heavy Bolter.

Первым делом вам потребуется по меньшей мере один мертвый марин. Это даст вам empty slot.

Разжалуйте одного марина из Devastator Squad'a (чтобы Squad состоял только из четырех марин).

Войдите в экран «Configure Squad».

Экипируйте тяжелым оружием двух марин и возвращайтесь в main hall.

Зайдите на экран «Select and Configure Squads» и назначьте одного марина в Devastator Squad.

Зайдите на экран «Configure Squad». Вы увидите, что пятый марин экипирован heavy bolter'ом. Вы можете поменять его на любое другое тяжелое оружие. Возвращайтесь в main hall.

Теперь у вас уже трое марин экипированы тяжелым оружием. Но, возможно, вы захотите снарядить таким образом весь Squad. Для этого сделайте следующее:

переместите одного из членов Devastator Squad'a, экипированного только Bolter'ом,

зайдите на экран «Configure Squad» и возвращайтесь в главное меню,

вновь зайдите на «Select and Configure Squads» и назначьте марина в Devastator Squad,

войдите в экран «Configure Squad». И снова вы увидите, что пятый марин экипирован Heavy Bolter'ом.

Вам остается только повторить сделанное, чтобы последний марин получил тяжелое оружие.

### WATCHY

Находясь на главном экране, нажмите **P**, чтобы открыть диалоговое окно. Затем введите пароли, чтобы попасть на следующие уровни:

5039621 – Tolgo,  
6158732 – Roggosh,  
6412197 – Kothos.

### WCW NITRO Все борцы

На главном экране нажмите **V** четыре раза, **Space** четыре раза, **Q** четыре раза, **T** четыре раза, **H**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук.

### Все ринги

На главном экране нажмите **Space**, **T**, **V**, **Q**, **Space**, **T**, **V**, **Q**, **H**. Если коды введены правильно, послышится звук. Затем войдите в меню опций, смените ринг на Disco, Texas, Reck Room, 1984, Hive и другие. Ринг «Disco» имеет свою особенность.

Вышвырните оппонента с ринга и продолжайте нажимать **T**. Потом ваш боец проделает YMCA dance, а ваш оппонент не сможет вернуться на ринг.

### Пропуск уровня

В меню опций нажмите **V**, **Q**, **V**, **Q**. Если все проделано верно, вы услышите звук. Затем нажимайте **H**.

### Выбор ринга

В меню опций нажмите **Space**, **T**, **V**, **Q** четыре раза, затем нажмите **H**. Если коды введены правильно, вы услышите звук.

### Большие головы

На экране «Select Mode» нажмите **V** семь раз, затем **Q**, **H**. Если коды введены правильно, вы услышите звук.

### Большие головы, руки и ноги

На экране «Select Mode» нажмите семь раз **Q**, затем **V**, **H**. Если коды введены правильно, вы услышите звук.

### Swelling head

На экране «Select Mode» нажмите семь раз **Space**, затем **T**, **H**. При правильном введении кодов послышится звук.

### Постоянная победа

На экране выбора персонажа высветите иконку с борцом, затем нажмите **Space**, **V**, **T**, **Q**, **Space**, **V**, **T**, **Q**, **H**. При правильном введении кодов послышится звук.

### Секретная музыка

Используйте audio CD player для того, чтобы прослушать инструментальный рок на треке 5 и песню в стиле «диско» на треке 6.

### WORLD WAR 2 GI

ww2god – режим Бога,  
ww2blood – все предметы,  
ww2level – пропустить уровень,  
ww2rate – Framerate,  
ww2showmap – открыть карту,  
ww2clip – No Clipping,  
ww2debug – режим отладки.



# ДРУГАЯ ЖИЗНЬ

*Кто готов судьбу и счастье  
С бою брать своей рукой,  
Выходи корсаром вольным  
На простор волны морской!*  
Джордж Стерлинг

В этой статье речь пойдет об играх, в которых рассказывается о парусных кораблях, дальних плаваниях, сражениях на суше и на море. Затронуты в них поиски сокровищ и воссоединение разлучённых семей, открытие неизвестных земель и исследования таинственных архипелагов. Конечно же, не обходится и без романтических любовных историй, серенад под окнами и поединков из-за прекрасной дамы.

Знатки компьютерных игр уже сообразили, что подобное сочетание встречается только в одной игре – Pirates! Сиды Мейера или в подражаниях ей. Действительно, мы собираемся рассказывать о жанре, который условно можно назвать «симулятор пиратства», или «симулятор морской жизни»; впрочем, ни то, ни другое определение не отражает в достаточной степени сути подобных игр. Долгое время, говоря о них, просто указывали на их происхождение от Pirates!, но сейчас наиболее продвинутые игры достаточно далеко ушли от знаменитого прототипа. Чтобы выйти из затруднения, мы просто укажем все игры, о которых собираемся говорить, но сперва приведём краткую историческую справку.

Симуляторы парусников появились довольно давно, ещё на платформах Commodore, Amiga и ZX Spectrum. Первоначально в них представлялась возможность управлять небольшими парусными яхтами. Как ни странно, но игры эти были мало интересны даже для фанатов парусного спорта. Дело в том, что при плавании под парусами приходится руководствоваться докладами всех органов чувств, даже таинственным «шестым чувством», определение которому современная наука так и не может дать. В играх же всё это заменено массой приборов и указателей, позволяющих с математической точностью рассчитать курс яхты относительно ветра, углы установки парусов и перекладки руля. Всё это приносит победу, но интерес к игре пропадает.

По-настоящему погрузиться в волшебный мир старинных парусников стало возможным только после появления в 1987 году уже упоминавшейся Pirates!. Эта игра и появившееся спустя пять лет улучшенное издание, Pirates! Gold, представляли собой причудливую смесь квеста, RPG, симулятора и стратегии. Причём Сид Мейер, с присущей ему гениальностью, смог точно выверить долю каждого элемента в игре, чего не удалось большинству его последователей.

## ОБЗОР МАТЕРИАЛА

Прежде всего вспомним что же представляли собой Pirates! Сиды Мейера. Вообще-то эта игра имеет более длинную историю, чем сказано в предисловии. В 1987 году появилась её версия для IBM PC, а на других платформах она была реализована раньше. Во всяком случае, версия для ZX Spectrum существовала в 1986 году (поскольку название «Pirates» на этой платформе носила другая игра о космических пиратах, она называлась то ли

Another World, то ли Another Life). Первая Pirates! требовала для запуска 128 килобайт (не мегабайт, а именно килобайт) памяти, была выполнена в EGA и CGA графике, могла работать на компьютере без жёсткого диска, не поддерживала мышь и звуковые карты. «Ну и ну! – скажут представители поколения, выбравшего «Пепси». – Неужели в это можно было играть?» Ещё как можно, ответим мы. Более того, игра была настолько хорошо сделана и сбалансирована, что во втором издании её основа почти не претерпела изменений. В Pirates! Gold была введена SVGA графика, мышинный интерфейс и поддержка звуковых карт. Немножко переработаны были морские и наземные сражения, но это связано с новой графикой.



В игре Pirates! вы выступали в качестве, так сказать, искателя приключений, пустившегося на свой страх и риск покорять моря Нового Света. Сперва под вашим командованием был всего один небольшой корабль и горстка сподвижников. Постепенно, по мере накопления опыта, росла ваша флотилия, добавлялись люди и, естественно же, увеличивалось состояние. В игре присутствовали четыре государства, вы могли воевать на стороне любого из них, но выбор национальности никак не ограничивал ваши действия. Независимо от того, кто и с кем воевал в тот или иной момент, вы могли захватывать корабли и города любой нации, вести вообще ничем не ограниченную войну (правда, у такого варианта были свои отрицательные стороны). Но лучше все же было принять каперское свидетельство от одной из держав и действовать в её интересах.

Условно игру можно разделить на несколько блоков: пребывание в порту, плавание в открытом море, морские сражения, путешествия по суше, захват городов. В порту вы могли вести переговоры с губернатором и членами его семьи, продавать и покупать товары, набирать команду и ремонтировать корабли. Морские сражения разделялись на артиллерийскую дуэль и абордажную схватку, примерно так же происходили и наземные сражения. Был в игре и сильный квестовый элемент, заключался он в поисках сокровищ или розыске членов вашей семьи.

Есть смысл рассматривать в нашей статье Pirates! Gold и игры, появившиеся после её выхода в свет. Прежде всего стоит сказать о двух версиях игры Uncharted



Waters (KOEI), последняя из которых вышла в 1994 году, но это были по сути чистые RPG. В следующем году появились игры High Seas Trader (Impression Software) и Sea Legends (Ocean), в которых появились трёхмерные сражения. Выпущенная в 1996 году игра Age of Sail (Talon Soft) формально не должна входить в наше рассмотрение, поскольку в ней идет речь только о морских сражениях регулярных флотов. Но в этой игре хорошо представлены некоторые аспекты управления парусником, поэтому мы будем упоминать и о ней. В 1997 году вышли игры Sea Fight (Trinsde Entertainment), Buccaneer (SSI) и Glorian (Ascaron), о них можно было бы рассказать подробнее, но появившаяся в 1998 году игра Tides of War (Devils Thumb) полностью их затмевает.

## «ЗОЛОТАЯ ЛАНЬ»

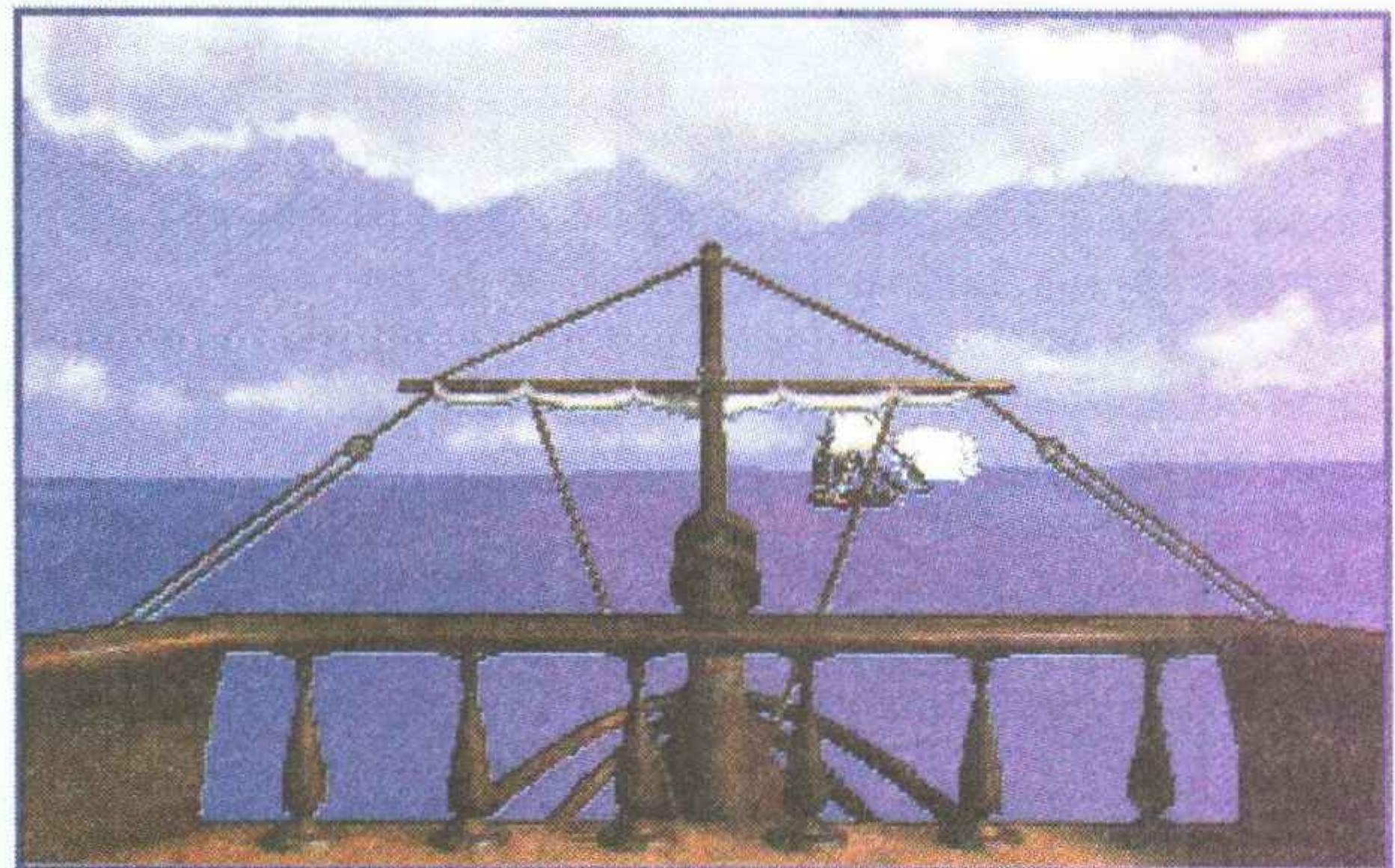
Так назывался корабль, на котором знаменитый английский корсар сэр Фрэнсис Дрейк совершил в 1577–80 гг. кругосветное плавание. Об этом корабле сохранилось масса свидетельств, так что его облик и ТТД удалось воспроизвести с большой достоверностью, поэтому мы возьмём его за образец для описания парусников того времени /SP001.jpg/.

По современной классификации «Золотой Лани» было бы даже отказано в гордом названии «корабль», ведь ее водоизмещение не превышало 100 тонн, а нынче такая мелочь именуется катером или яхтой. Ну а размеры её были таковы: длина 26 метров, ширина по палубе 4,3 метра (на иллюстрации это плохо заметно, но к ватерлинии корабль несколько расширяется), осадка 2,8 метра. И вот на этом-то крошечном пространстве размещались двадцать шесть орудий и 146 человек команды. А ведь ещё нужно было куда-то поместить боеприпасы, запасы продовольствия и воды по крайней мере на три месяца, да и для груза место оставить.

Команда современной гоночной яхты подобных размеров не превышает десяти-пятнадцати человек, но можно ею управлять и в одиночку, так зачем же на «Золотой Лани» была такая уйма народу? Для обслуживания орудий в бою и абордажных схваток? Не только: посмотрите, какое множество снастей заметно даже на нашей иллюстрации, в действительности же их гораздо больше. При любом манёвре, при изменении направления ветра нужно было большинство из них отдать, изменить положение парусов и опять закрепить. Для этого требовалась почти половина команды, а для постановки и уборки парусов она нужна была вся.

Теперь представьте, насколько сложным было управлять таким парусником. Мало того, что нужно было знать название и назначение каждой верёвочки (а названия у них звучные и красивые, вроде грот-стенъ-фордуны или фор-марса-брасы), нужно было ещё понимать, как все они работают, как влияют на положение паруса и его эффективность. Вот почему и говорят, что управление парусником – это не ремесло и даже не наука, это искусство. Мало кто знает, но опытный капитан может управлять парусником без руля, только изменением положения и площади парусов.

Как же это искусство представлено в рассматриваемых играх? Да практически никак. Более или менее точная математическая модель парусника должна содержать порядка двухсот переменных, причем большинство из них будут зависеть от параметров ветра и волнения. Создать такую модель, конечно же, возможно, но вот управлять ею игрок не сможет, придётся что-то упрощать, и



весь смысл подробного моделирования пропадёт. Поэтому авторы игр сразу же принимают упрощённую модель.

В Pirates! можно было увеличивать и уменьшать площадь парусности (причём скорость этих изменений не зависела от численности команды), корабли с прямыми парусами быстрее двигались по ветру, а корабли с косыми парусами – под острым углом к ветру. И этого было вполне достаточно, чтобы создать захватывающую картину морской баталии. На слабо вооружённом пинасе можно было выдержать бой с мощным галеоном, нужно было только правильно выбрать позицию и умело маневрировать. Напротив, догнать неприятельский шлюп на неповоротливом флейте было невозможно, поэтому необходимо было первым же залпом повредить его паруса и мачты, а потом брать на абордаж.

В Sea Legends авторы решили дать игроку возможность более тонкого манёвра и ввели ступенчатое увеличение и уменьшение парусности. Однако сделано это было не очень удачно. Во-первых, имелось двенадцать ступеней парусности, а на самых совершенных военных парусниках число парусов на каждой мачте не превышало четырёх (в исключительных случаях – пяти). Ставить же разное количество парусов на разных мачтах нельзя, так как это резко ухудшит управляемость. Невозможно в бою изменять площадь парусности взятием рифов (то есть уменьшением площади отдельного паруса) или установкой дополнительных парусов – на это просто не хватит рабочих рук. А во-вторых, все эти ступенчатые операции с парусами не давали никаких игровых преимуществ, за редким исключением вполне достаточно было или поднять все паруса, или почти все спустить.

Наиболее реалистично работа с парусами представлена в игре Age of Sail. Имеется четыре яруса парусов, их можно последовательно поднимать и спускать, причём всё это занимает немало времени, почти как в реальности. Очень долго совершаются и повороты, причём даже на малый угол. Неопытного игрока приводит в недоумение, почему это корабль после его команды продолжает довольно долго двигаться в прежнем направлении, но мы-то с вами знаем, что нужно соответствующим образом изменить положение всех парусов.

Не менее хорошо представлена работа с парусами и в Tides of War, причём там можно определять количество матросов, работающих на мачтах. В этой игре вообще вы руководите распределением команды между орудиями, парусами, ремонтной и абордажной партиями. Вот только в Tides of War площадь парусов меняется плавно, без учёта ярусности. Но зато учтено другое – различная скорость смены галсов кораблями разных типов. Для тех,





кто не знает, поясним: галс – это курс корабля относительно ветра. Если ветер дует в левый борт, это левый галс, а если в правый – то правый галс. При смене галса корабль пересекает линию ветра кормой (поворот через фордевинд) или носом (поворот оверштаг).

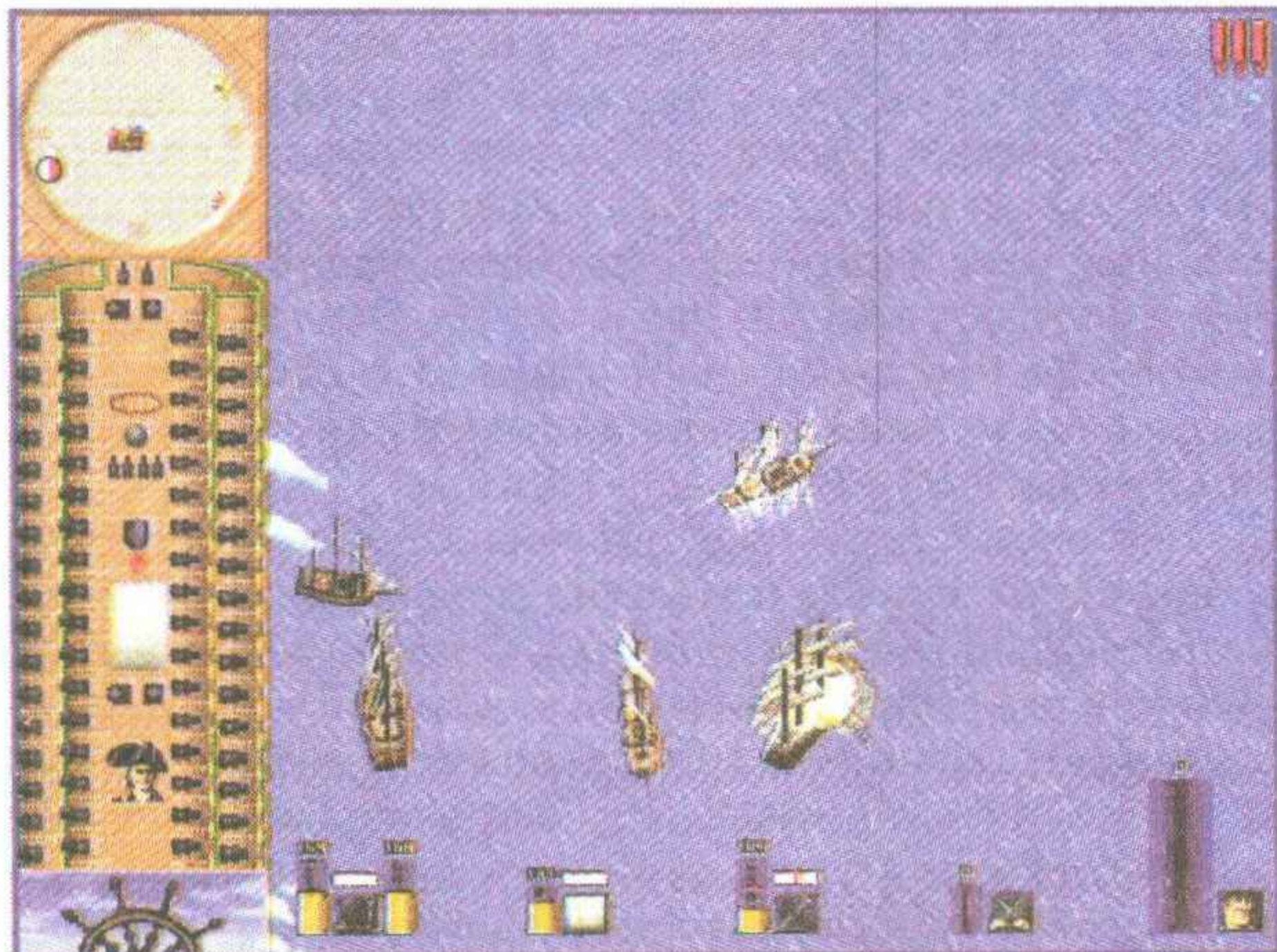
Как вы понимаете, при повороте оверштаг корабль в какой-то момент становится носом против ветра, так что такой поворот происходит медленнее, чем поворот через фордевинд, причём корабль с прямой парусной оснасткой делает это медленнее, чем тот, на котором все паруса косые. Так вот, в Tides of War все эти тонкости приходится учитывать в бою.

## КОРАБЕЛЬНЫЕ ОРУДИЯ

«Готовые к бою орудия в ряд на солнце зловеще сверкают!» Хотя эта строка взята из песни «Варяг», в которой речь идёт о паровом корабле, описанная в ней ситуация больше относится к паруснику. Разместить достаточное количество пушек на них можно было только в ряд вдоль бортов. На крупных кораблях имелось некоторое количество носовых (погонных) и кормовых (арьергардных) орудий, но значение их было невелико. Из погонных пушек можно было повредить руль преследуемого корабля, но, как уже говорилось, умелый капитан мог управлять кораблём и без него. А из арьергардных пушек можно было при большом везении повредить бушприт и носовые паруса преследователя, что несколько снижало его скорость и управляемость.

Первоначально все орудия устанавливались только на верхней палубе и стреляли сквозь отверстия в фальшбортах. Поскольку эти отверстия никак не влияли на живучесть судна, не было необходимости чем-то закрывать их в походном положении. Другое дело пушечные порты на нижних палубах – они прорезались непосредственно в бортах, и во время шторма или при больших кренах вода могла проникнуть внутрь корабля. Поэтому на нижних палубах пушки стали устанавливать только после изобретения около 1450 года герметичных крышек (как это ни странно, но и такую простую вещь пришлось в своё время изобретать).

На «Золотой Лани» пушки устанавливались на двух палубах, но позднее появились трёхпалубные и даже четырёхпалубные корабли, впрочем, последних за всю историю мореплавания было построено всего несколько штук. Для улучшения устойчивости корабля самые тяжёлые орудия устанавливались на нижней палубе, а на верхней – только лёгкие.



Калибр орудий в то время определялся не в сантиметрах и даже не в дюймах, а в фунтах, собственно говоря, это был просто вес выпускаемого из орудия чугунного ядра (именно чугунного, потому что некоторые орудия ещё в позапрошлом веке могли стрелять и каменными). Стандарт на орудия был выработан где-то в середине XVII века, согласно ему существовали калибры 48, 32, 24, 18, 12 и 9 фунтов, большие и меньшие калибры встречались крайне редко. Несколько особняком стояли так называемые карронады – облегчённые орудия для стрельбы картечью и зажигательными снарядами на небольшое расстояние. Их калибр доходил до 64 фунтов, тем не менее, они устанавливались на верхней палубе. Общее количество орудий на борту линейного корабля могло достигать до ста, но самых крупных пушек обычно было 30–35.

В полном объёме вся эта хитрая механика представлена только в двух играх – Age of Sail и Tides of War, в остальных же орудийное дело сильно упрощено. В Pirates! учитывается только общее число пушек, причём вы можете иметь их очень много на борту корабля, но только в качестве груза, во время битвы же учитывается количество орудий, максимально положенное для данного типа корабля. Стреляют они все с нужного борта, то есть, если у вас десять орудий, то все они и стреляют с того борта, где находится неприятель.

В Sea Legends дело обстояло почти так же, но существовало разделение по калибрам, правда, в бою оно особо не ощущалось. Было такое разделение и в High Seas Trader, но вот устанавливать пушки там можно было безо всякой системы, ограничивалось только общее число орудий, а в остальном всё зависело от ваших средств и грузоподъёмности корабля.

Интересной особенностью этих трёх игр было то, что пушки там выступали в качестве простого товара, то есть их можно было продавать, покупать и возить в качестве балласта. В нужный момент какая-то часть из них использовалась по прямому назначению.

Ассортимент боеприпасов в эпоху парусного флота был невелик, кроме ядер использовалась картечь для поражения живой силы, брандсугели (примитивные зажигательные снаряды) и кнйппели – соединённые цепью половинки ядер или металлические диски, их использовали для повреждения рангоута и такелажа. В большинстве игр не только нет разделения боеприпасов, но и запасы ядер практически бесконечны – стреляй сколько хочешь. Только в Age of Sail и Tides of War всё обстоит как в реальной жизни.

## «НА АБОРДАЖ!»

«В борт ударились бортом, перебили всех потом».

Именно таким образом заканчивалась почти любая парусная баталия, то есть «перебивать всех», в общем-то, и не обязательно, но вот взять противника на абордаж нужно непременно. И дело тут не только в том, что при этом можно захватить значительную добычу, да и сам корабль, просто при тогдашнем состоянии артиллерии уничтожить более или менее крупный неприятельский корабль только пушечным огнём было очень трудно.

Борта кораблей обшивались дубом, причём толщина обшивки достигала иногда полуметра, и даже 32-х фунтовые ядра в ней попросту вязли. Приличный урон наносили залетающие в пушечные порты зажигательные снаряды, но при умелом руководстве аварийными партиями можно было пережить и эту неприятность. Повредить же





подводную часть вражеского корабля было практически невозможно.

Вот и получалось, что основной смысл артиллерийской дуэли заключался в том, чтобы нанести неприятелю как можно больший урон в живой силе перед абордажной схваткой. Наилучшая тактика морского боя была такова – обстрелять неприятеля кнippелями, лишить его хода, потом, умело маневрируя, стрелять картечью и, наконец, взять на абордаж. Такой же тактики стоит придерживаться и во всех описываемых играх (в тех, где нет разделения боеприпасов, следует просто стрелять, а самому не подставляться под выстрелы).

Перед тем как бросить свою команду на палубу неприятеля, нужно было как-то соединить оба корабля, для этого существовали абордажные крючья. Приспособление это было очень простое – трёхрогий крюк с присоединённой к нему цепью. Цепь обычно была не длиннее 2–3 метров, а к ней для увеличения дальности броска привязывался канат (отрезок цепи нужен был для того, чтобы неприятель не мог перерубить его). Эти самые абордажные крючья присутствуют всего в одной игре – Tides of War, правда, там изобретена какая-то специальная пушка, которая забрасывает крюк метров на двести; в реальной жизни это, конечно же, было невозможно. Во всех остальных играх схватка начинается после того, как корабли столкнутся друг с другом.

Сама абордажная схватка мало отличалась от наземного сражения, разве что только ограниченной площадью и сложной топографией поля боя. Но были всё же кое-какие специфические приёмы. Например, на мачты (точнее, на марсовые площадки) сажались лучшие стрелки, чтобы отстреливать оттуда неприятельских офицеров. Использовалась в абордажной схватке и артиллерия: установленные на верхней палубе карронады могли разок пальнуть картечью в тот момент, когда неприятель бросался на палубу вашего корабля.

В играх абордажная схватка представлена весьма схематично: в High Seas Trader вам вообще не дают руководить битвой, только показывают картинку. В Tides of War и картинки не показывают, но вы можете в любой момент прекратить схватку, если увидите, что перевес не на вашей стороне. Ну а в Pirates! и Sea Legends вся схватка сводится к поединку между вами и неприятельским капитаном. Вообще-то ваша команда тоже сражается с неприятелем, и это отражается на исходе схватки, но, умело действуя абордажной саблей или палашом, вы можете победить очень сильного противника, даже имея мало бойцов.

Тут стоит обсудить: а насколько правомочно такое упрощение? На последнем фестивале «Аниграф» компания «Акелла» представила свою будущую игру «Корсары». О ней уже много говорилось и писалось, так что вы наверняка представляете, что это такое. Так вот, в этой игре обещана возможность полного руководства абордажной схваткой, происходящей как сражение в любой RTS. Выглядит это красиво и интересно (автору довелось самому немножко погонять игру), но ведь упрощение присутствует и там.

Во-первых, в схватке участвует не пятьдесят или сто человек с каждой стороны, а всего двенадцать (если нам не изменяет память).

Во-вторых, для победы нужно убить неприятельского капитана, так что вы можете бросить все свои силы на выполнение этой задачи, в то время как неприятель старается просто перебить ваших бойцов.



В-третьих ваш интеллект гораздо выше искусственного, руководящего действиями неприятеля. Так что введение реального руководства абордажной схваткой, конечно же, украшает игру, делает её интереснее, но ничего принципиально в ней не меняет.

В то же время создание игры значительно усложняется, по сути дела, приходится делать две игры – симулятор и RTS. Отечественных разработчиков это не пугает, они вообще пока больше уделяют внимания качеству игры, чем затратам на неё (тем более что затраты наших фирм на создание игр несопоставимы с западными). А вот иностранные фирмы предпочитают вкладывать деньги в раскрутку игры.

Извините за это отступление: надо же было где-то похвалить соотечественников. А теперь вернёмся к предмету нашего рассмотрения.

## ШТУРМ ГОРОДОВ

«Кто теперь на чёртов Мэн пойдёт со мною?»

Это слова из старой пиратской песни, сложенной после одного не совсем удачного сухопутного похода Генри Моргана. Большая часть отправившихся в него пиратов не вернулась назад, а уцелевшие вынуждены были довольствоваться весьма скромной добычей. Однако вопреки предупреждению, содержавшемуся в этой песне, желающих отправиться с Морганом в другие сухопутные походы было немало. Впоследствии ему удалось захватить Пуэрто-Бельо, а потом и Панаму, об этих походах тоже было сложено немало песен, но более оптимистичных.

Вопреки устоявшемуся мнению, большая часть добычи доставалась пиратам не от захвата неприятельских кораблей, а от захвата и ограбления городов. Судите сами: по морю сокровища Вест-Индии перевозились на громадных хорошо вооружённых галеонах, следовавших в составе конвоя (если можно так выразиться). Взять на абордаж даже один галеон – задача весьма сложная, что же говорить о целом флоте? Но перед погрузкой на корабли сокровища сосредоточивались в приморских городах; вот эти-то города пираты время от времени грабили.

Может показаться, что взять укрепленный город сложнее, чем самый крупный корабль, но это не так. Прежде всего, оборонительные сооружения в колониях были не такими уж мощными; все эти крепости и форты были таковыми только по названию, на создание настоящих укреплений просто не было времени.

Так что в большинстве городов имелись только земляные или очень примитивные каменные фортификационные постройки. Кроме того, скорострельность тогдаш-





ней артиллерии была настолько низка, что в промежутке между двумя залпами атакующие вполне успевали пробежать открытое пространство и броситься на штурм. В рукопашной же схватке равных пиратам не было. Наконец, флибустьеры всегда придумывали какую-то хитрость (демонстративное отступление с засадой, ложную атаку и пр.), помогавшую им захватить ключевую точку.

Сид Мейер всегда тщательно прорабатывает исторические реалии своих игр, поэтому в его Pirates! наземным сражениям уделено не меньше внимания, чем морским.

Причём любой приморский город можно штурмовать как с моря (в реальности пираты делали это редко), так и с суши. Можно и просто высадить команду на берег и отправиться завоёвывать Мехико или Панаму.

Вообще штурм городов в этой игре даже интереснее морских баталий. Представьте себе: на очень уязвимом корабле выдержать сражение с неприятельскими фортами, приблизиться к берегу, высадить десант, а потом захватить город. Или подойти к городу с суши, обмануть высланные вам навстречу отряды, прорваться к городу и взять его штурмом – на такие подвиги способны не многие.

Как ни странно, но в подражаниях Pirates! наземным сражениям уделено значительно меньше внимания. В High Seas Trader их нет вообще, в Sea Legends они присутствуют, но какие-то неинтересные. В Tides of War достаточно крупный корабль может всего одним залпом уничтожить любой вражеский форт, да и сами форты стреляют в строго определённых направлениях, так что можно их игнорировать.

Сухопутные же путешествия в большинстве игр вообще куда-то исчезли. Впрочем, в Tides of War предложена довольно оригинальная замена. В Северной и Южной Америке там существуют весьма разветвлённые речные сети, по которым можно проникнуть в самое сердце материка (в одной из кампаний таким образом нужно захватить сокровища Эльдорадо).

## «ЧЁРНАЯ МЕТКА! ТАК Я И ДУМАЛ»

Что последовало за этими словами Джона Сильвера, думается, рассказывать не надо, наверняка вам в своё время довелось прочесть «Остров Сокровищ» или хотя бы посмотреть один из многочисленных фильмов, поставленных по этому роману. Как же Долговязый Джон докатился до такой жизни, что ему прислали чёрную метку? Да очень просто – не заботился о том, что в компьютерных играх обозначается понятием «мораль». Если бы Сильвер кормил своих пиратов вкусной пищей, в меру поил ромом (а он их поил не в меру), а главное – обеспечил захват добычи, всё бы у него было нормально.

Ко времени создания Pirates! понятие морали в компьютерных играх ещё находилось в зачаточном состоянии, поэтому там оно использовано только для ограничения длины кампании (присутствует мораль и во время схватки, но там это скорее боеспособность, так как она зависит от сил сторон и количества ран).

По прошествии некоторого времени ваши люди начинали волноваться, что вот они, дескать, плавают, плавают, устали уже, пора бы поделить добычу и как следует отдохнуть.

Если вы игнорировали соответствующие предупреждения, начиналось дезертирство, а потом вспыхивал бунт, и вам приходилось с оружием в руках отстаивать

свой пост. Единственный путь повысить мораль команды – заработать побольше денег, тогда на некоторое время недовольство команды снижалось.

Вообще-то считалось, что мораль команды оказывает какое-то влияние на её эффективность в сражениях, но, честно говоря, заметить это в игре невозможно. А вот в High Seas Trader это действительно так, и там есть несколько рычагов для воздействия на команду. В точном соответствии с вышеприведённым рецептом можно увеличивать рацион команды, вводить туда какие-то деликатесы и изменять размер жалования (причём для разных категорий моряков отдельно).

Ещё дальше пошли авторы Tides of War: помимо уже перечисленного, в этой игре можно изменять размер призовых денег (то есть доли каждого от захваченной добычи), применять дисциплинарные наказания, назначать патрулирование матросских кубриков морскими пехотинцами и многое другое.

Вот только жаль, что практически всё это не нужно, вполне достаточно как следует кормить команду, и всё будет в порядке. Если же на борту вашего корабля кончится продовольствие, никакие ухищрения не помогут, мораль команды (да и все прочие показатели) упадёт до нуля.

## ЧТО ЖЕ ДАЛЬШЕ?

Как вы заметили, львиная доля нашего рассказа посвящена Pirates!. Что поделаешь, на сегодня эта игра всё ещё является наилучшим образцом, прямые подражания ей, как правило, значительно слабее и менее интересны, те же игры, где авторы решили пойти своим путём, хотя и интересны, но по-своему. Так что тем, кому не посчастливилось в неё поиграть, настоятельно советуем сделать это сейчас.

Лучше, конечно, найти вторую версию Pirates! Gold – её графика прекрасно смотрится даже на фоне современных игр. Вот только на мощных компьютерах в некоторых моментах игра работает слишком быстро, приходится искусственно снижать скорость.

Из более новых игр, безусловно, стоит порекомендовать Tides of War (подробные советы по её прохождению можно найти в «Игромании» №2(17)'99). На первых порах игра может показаться несколько скучноватой, но, врубившись в неё как следует, вы забудете обо всём. Неплохо сделана и Age of Sail, но её можно порекомендовать скорее любителям сражений, поскольку всё внимание в ней сосредоточено как раз на морских боях парусных кораблей.

Мы уже говорили, что это единственная игра, в которой вы можете руководить не одним кораблём, а целой эскадрой (в Pirates! под вашим командованием тоже иногда собирался приличный флот, но в сражении мог участвовать только один корабль, остальные же служили только для перевозки награбленных сокровищ).

С нетерпением все любители морских баталий и долгих океанских плаваний ждут появления «Корсаров», судя по всему, игра должна получиться неплохой. В ней есть и замысловатый сюжет, и прекрасные морские и приморские пейзажи, и отлично проработанные модели парусных кораблей.

Достаточно интересно представлены там и морские сражения, если и наземные будут так же сделаны, то это совсем хорошо.

Владимир Веселов





# ФИЛОСОФИЯ STARCRAFT

Переигрывая (очередной раз!) все миссии StarCraft'a, я подумал: «А почему бы не поделиться своими мыслями с другими?» Мне кажется, что большинство играющих в StarCraft подростков и не подозревает о фундаментальности цивилизационных вопросов, задетых в игре. Я же, будучи преподавателем вуза, по «долгу службы» перегружен различными культурологическими и философскими знаниями и поэтому вижу в StarCraft'e многое, заложенное авторами, чего (в силу возраста) не видят многие молодые геймеры.

Начнем с общей характеристики. Чем же так притягателен StarCraft? Почему я, взрослый человек, несколько дней и ночей буквально не мог оторваться от монитора? Казалось бы, есть множество стратегий в реальном времени с различными расами, интересным сюжетом. Но... все они не дотягивают до уровня StarCraft'a, везде чего-нибудь да не хватает.

Например, легендарная Dune. Интересный сюжет, основанный на захватывающем фантастическом романе, только все три участника боев, все три Дома, различаются лишь одним-двумя специальными юнитами. Все остальное (постройки, войска) – типовое. KKnD 2 – тоже три расы, все как будто совершенно разные. Но разница между юнитами только внешняя, они абсолютно схожи по своим характеристикам и возможностям. К тому же здесь довольно примитивный сюжет, все превращается в сплошную мясорубку, где и подумать-то некогда. Dominion – явный клон StarCraft'a, но (опять «но»!) сценарий намного слабее, и отличий между войсками рас (т. е. между их способностями) – минимум. Ну а WarWind – слишком запутана и графически невыразительна.

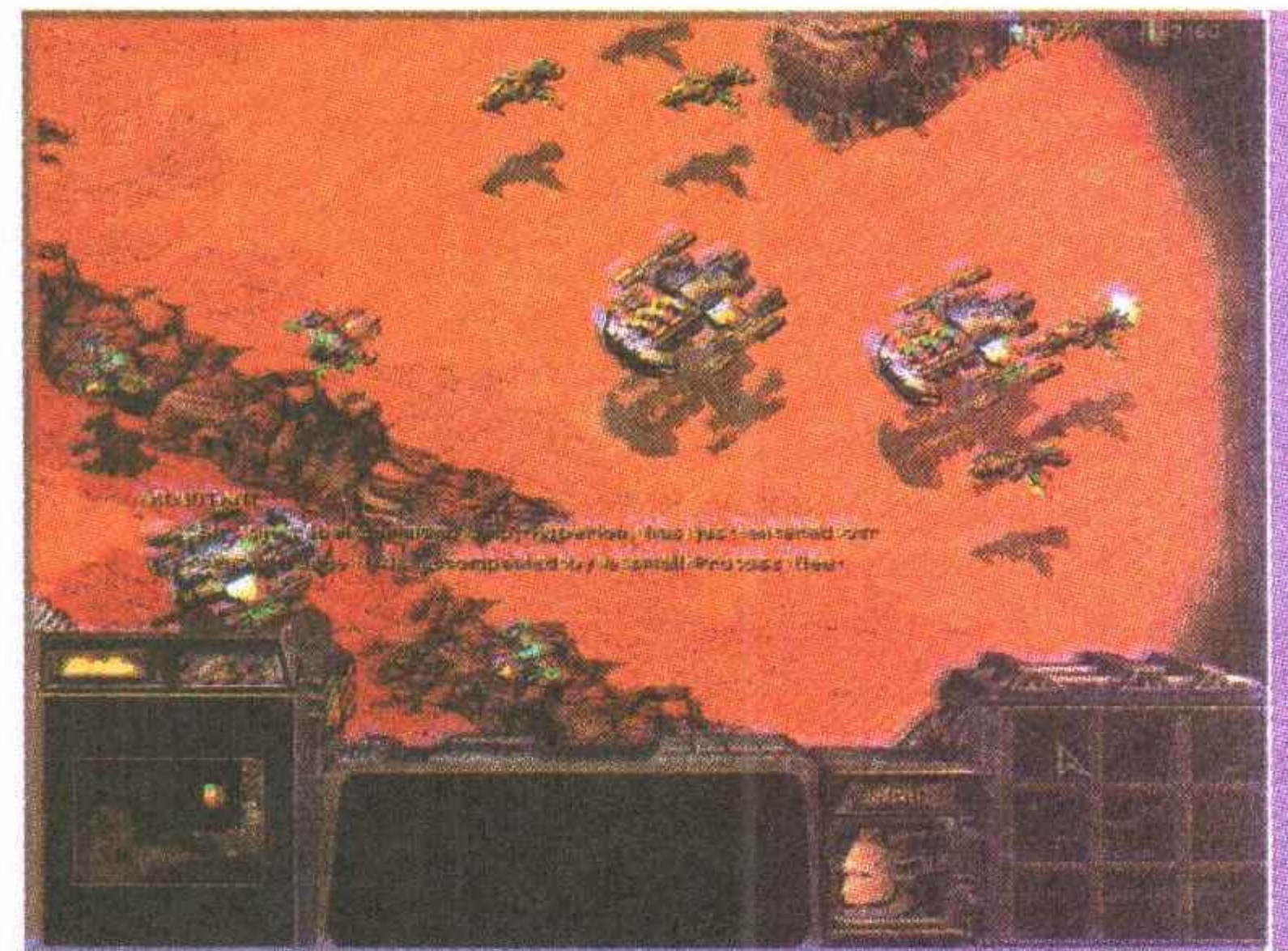
В StarCraft'e же очень интересный сценарий! Все три соперничающие расы принципиально разные. Ни один юнит какой-либо одной расы не имеет аналога у остальных.

Сюжет StarCraft'a – это особая «песня». Я с удовольствием прочитал бы роман, написанный по игре. Вот ведь как все круто замешано! Была, видите ли, некая раса полубогов – Ксел-Нага, которая задумала сеять в космосе разумное, доброе, вечное. (Эта же идея лежит и в осно-

ве рассказа Станислава Лема «Собысчас», по другой версии – «Блаженный».) Сделали для начала первых разумных существ – протоссов (в качестве, так сказать, пробного эксперимента). Но не оправдались надежды – вышли создания слишком индивидуалистичные и эгоистичные, обуяла, мол, их гордыня и своеволие. Тогда Ксел-Нага предприняли свой второй эксперимент и создали зергов. Пытаясь здесь исправить свою прежнюю ошибку с протоссами, полубоги лишили зергов личностного самосознания. Таковым у них был наделен только один руководитель – Сверхразум, или Надмозг (Overmind). И он тотчас же воспользовался своими способностями, поглотив и переварив мудрецов Ксел-Нага. После сего поглощения Сверхразум получил информацию, что есть во Вселенной, кроме зергов, еще одно выдающееся изделие Ксел-Нага № 1 – протоссы. И чтобы владеть Вселенной, нужно стереть это препятствие. Но вот незадача – протоссы слишком могучи, они владеют пси-энергией, а зерги – нет. Добыть эту энергию можно, только аннигилировав какую-нибудь «второсортную» расу, имеющую зачатки таких способностей, например, «людишек» с Терры. Значит – в путь, и зерги двинулись на людей...

А у людей – гражданская война между Конфедерацией и Повстанцами, и обе стороны стремятся использовать зергов для уничтожения друг друга (не подозревая об общей опасности). А протоссы прознали о планах зергов и тоже двинулись в путь – крушить зергов и «зараженные ими миры». В общем – война всех против всех, куча мала. Как закручено, а? Очень занятно, очень. И у каждого здесь свой стиль, своя правда. Вот это-то и привлекает особенно! Поговорим о каждом в отдельности.

**Протоссы** – это в игре, условно говоря, полюс добра, они – рыцари света. Протоссы, конечно, вызывают симпатию. Для образованного взгляда очевидно – раса протоссов ассоциируется с западными (европейскими) цивилизациями эпохи просвещения и позднего средневековья: сложные социальные отношения, юридические нормы, супериндивидуализм (каждый юнит – лич-



ность). Протосская кампания по-западному вся персонифицирована. Здесь больше всего героев-участников. Тут и судья Алдарис, и военачальник Феникс, и Темный темплар Зератул и, конечно, благородный жрец Тассадар. И у каждого свой резон поведения, и всех их можно понять.

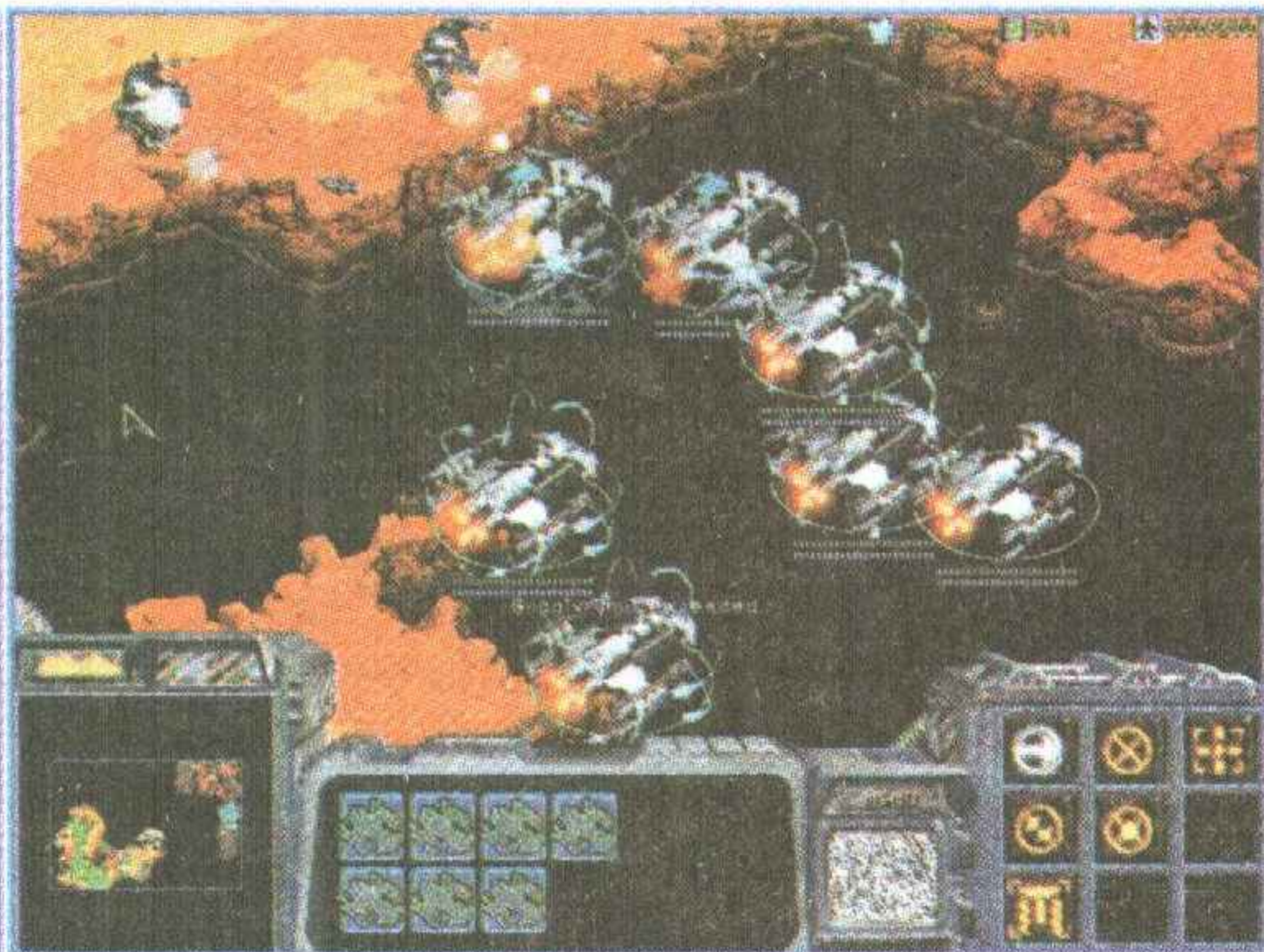
Воюют протоссы тоже по-западному – не «пушечным мясом», а технологиями. Дорожат каждым юнитом. Так американцы во Вторую мировую войну прежде, чем наступать, все позиции немцев подвергали яростной бомбежке. Свой гражданин здесь – ценность!

С другой стороны, протоссы ассоциируются с нашими древними цивилизациями, в основе которых лежал сложный религиозный культ, господствовала, так сказать, сфера духа. Их здания (особенно центр базы – Нексус) напоминают постройки египтян, а социальная структура – индийское (ведическое) кастовое общество. В основе цивилизации протоссов – религия-идеология (Хала), и это делает расу цельной и стойкой. Протоссы преданы своей вере, принципиальны и последова-





тельны, и потому они однозначно настроены уничтожить зергов, но не как конкурентов, а как загрязняющее энергетику космоса начало, как империю зла, вносящую хаос в гармонию Вселенной. И потому с этих позиций добра протоссы решают стереть и миры землян – как зараженные зергами. (Это, естественно, напоминает методы «хороших» ворлонцев в сериале «Вавилон-5», уничтожавших миры, зараженные Тенями.)



Но в то же время протоссы – существа сверхсознательные и благородные, а потому гуманные. Это противоречие между долгом и гуманностью «взрывается» в жреце Тассадаре, который, не подчинившись воле правительства (Конклава), решает не трогать земную цивилизацию, а уничтожить только зергов в мирах землян, да еще с помощью давно отверженных протосских раскольников – Темных жрецов (темпларов)...

Здесь разгорается конфликт между официальным Аюром (т. е. метрополией) и карательным корпусом Тассадара, а к вам, игроку (якобы тоже одному из участников карательной экспедиции – Экзекутору, т. е. Палачу), постоянно апеллируют то та, то другая сторона, перетягивая на свою сторону. Но все-таки



между собой протоссы воюют «благородно», памятуя, что это братоубийственные схватки. Так, в одной из миссий сердце Тассадара не выдерживает братоубийственной бойни, и он сдается добровольно. В конце концов эти рыцари света сплываются в решающей битве со злом – зергами. И это хорошо!

Самые интересные юниты у протоссов – это, конечно, темплары с их возможностями. Самый удивительный – это, безусловно, Архон (Archon). Кстати, его название напоминает древнегреческих старейшин – архонтов. Он получается, когда два темплара сливаются в экстазе, и выглядит очень красиво и грозно (человек в светящемся шаре). Ну а самый мощный юнит – это, бесспорно, космический авианосец (Carrier). «Работа» большой массы авианосцев – незабываемое зрелище, и я неоднократно это устраивал, чтобы только посмотреть.

Теперь – **зерги**. Несмотря на то, что это явный полюс зла в игре, они очень интересны, и у них своя правда. Философия роя, или принцип муравейника, – это старая идея всех наших восточных, азиатских цивилизаций от Турции до Китая и Японии. На Востоке считают, что государство превыше всего, сначала – общее (коллективное), потом – индивидуальное, личностное (частное). Все – «винтики в едином организме», делают общенациональное дело. Коллективизм был основой общественного строя и бывших соцстран, прежде всего – СССР.

Девиз цивилизации зергов – полное подчинение единицы нуждам всей расы, тотальный охват этими нуждами всей жизни единиц. Посему все тоталитарные государства строятся, как и раса зергов, в соответствии с философией роя. Такие цивилизации безличны, неперсонифицированы (зато очень стойки!). Мы знаем всех бушей, клинтонов, тэтчер, шираков и т. п. личностей Запада. Знаем ли мы китайских и японских премьеров, министров, президентов в лицо и по фамилии? Отнюдь! Зато в целом Китай и Япония – это еще какой факт!

В этой связи вы заметили, наверное, что у зергов в игре меньше всех героев-участников. Только руководитель – Сверхразум и «охмуренная» землянка, лейтенант Керриган, которая после мутации в коконе (кризалисе) стала чуть ли не самой яркой героиней зергов.

Полноценная личность (и при этом даже сверхличность) у зергов – это только их «отец» и «вождь» (султан, император, генсек) – Сверхразум. Он напоминает «мудрого товарища Сталина» – только он один все знает, он – вершитель судеб, все остальные лишь исполнители его воли. Но здесь же и расплата за супервласть – суперответственность. Сверхразум печется не о себе, а об общей пользе! Ему надо, чтобы вся его раса выжила и победила! Здесь уязвимое место всех цивилизаций, построенных по принципу философии роя. Ошибки подобного «вождя», которого никто не контролирует или ограничивает, могут привести к полному краху всю расу. В игре же уничтожение Сверхразума влечет крушение всей цивилизации зергов.

Тем не менее, страны-«муравейники» (Китай, Япония) демонстрируют крайнюю свою живучесть, и альтернатива зергов имеет право на жизнь. Так что зергов не надо было делать полюсом зла в игре так уж однозначно, это просто другой вариант развития! У зергов есть, кроме минусов образа мерзких тварей, еще и большой плюс. Они живут в полной гармонии с окружающей средой! Все их технологии основаны на биологии. Они – продолжение самой природы. Бесконечные мутации живой материи – вот их благосостояние и оружие. Это впечатляет больше всего в игре! Вы видели, как «рождаются» здания зергов? Как они «дышат» и обливаются кровью? Мне всегда было жутко громить базы зергов из-за этого потока крови и душераздирающих стонов! Самый занятный юнит у зергов – это, конечно, Королева (Queen), я очень любил ею экспериментировать. Ну а самое убойное оружие у них, безусловно, воздушная артиллерия – Опекун, или «Страж» (Guardian). Эти «крабы» очень лихо «жарят»!

Наконец, **терраны**, то бишь мы – грешные **земляне**. Ясно одно: земляне – самая неинтересная и отталкивающая раса в игре. Это действительно серые середнячки – их интерфейс выдержан в грязно-серых тонах, все у них «холодное», металлическое. Перед нами чисто технократическая цивилизация. Своя религия-вера есть у протоссов, своя идея-мораль есть у зергов. Земляне – это торжество безнравственности и гибель всякой морали!

В одном из видеороликов (кажется, в «Битве Америк») есть эпи-



зод – на орбитальную станцию для разведки прибывает отряд землян. Перед нами – банда разгильдяев, они все какие-то уродливые, курят прямо в скафандрах, «глушат» пиво и кока-колу даже на таком ответственном задании! Ведет этот отряд снайпер-призрак (Ghost), а из разговора героев в одной из миссий мы узнаем, что эти призраки (или духи, духаны) – результат адских экспериментов Конфедерации над психикой людей (отсюда их способности). В видеоролике этот духан в конце концов взрывает себя и всех окружающих, сцепившихся людей и зергов, не из чувства долга (что было бы в случае протоссов) и не из фанатично-бессознательной преданности «рою» (что было бы в случае зергов). Он истерично орет и жмет на кнопку бомбы просто потому, что у него сдали нервы и были полные штаны.

Чем заняты земляне большую часть времени своей кампании в игре (примерно 90 %)? Не борьбой с зергами, которые представляют для людей смертельную опасность. Нет, они не сплотились в отпоре протоссам (и это было бы понятно, ведь те явились «чистить» миры людей). Земляне заняты грызней между собой, идет гражданская война между Конфедерацией (т. е. официальной властью) и Повстанцами (т. е. революционерами). Причем та и другая стороны используют... зергов (!) как оружие в борьбе друг с другом, т. е. поощряют «нелюдей» для истребления себе подобных! Ну хорошо, ведь и у протоссов тоже там были какие-то трения, а каковы мотивы борьбы у терранов? Ради чего остервенело уничтожают себе подобных? Оказывается, центральный мотив – жажда политической власти и контроля над мирами всех землян! То бишь налицо тщеславие и шкурный интерес!

Мерзки обе земные партии. Конфедераты разработали пси-излучатель (Psi Emitter), чтобы заманивать зергов на планеты Повстанцев и тем самым уничтожать восставшие миры. Повстанцы же, заполучив этот излучатель, перехватывают инициативу и устраивают то же в отношении других людей – Конфедератов. Наконец, все рекорды бьет руководитель Повстанцев Арктурус Менгск, который поручает лейтенанту Керриган истребить отряд протоссов, прибывший «зачищать» одну из планет от зергов. (Протоссы-де, если перебьют зергов, лишат Повстанцев стратегического оружия против Кон-

федератов!) Когда же Керриган выполняет свою задачу, Арктурус Менгск бросает ее на планете (т. е. предаст!), и она гибнет под волной зергов (Супермозг сделает потом из нее «супербабу»). Вот это руководитель революции! Ай да типаж! Не лучше и представитель Конфедерации – трусоватый генерал Дюк, который в удобный момент переметнулся к Повстанцам.

Единственным положительным героем землян является, конечно, Джим Рейнор – только он и спасает нашу честь как расы, выступив вместе с протоссами против главной опасности – Супермозга зергов.

Однако если отвлечься от моральной стороны дела и философии, а оценивать только боевые возможности (т. е. играбельность) землян, тут есть и плюсы. Эти типовые середнячки в StarCraft'e сделаны намного интереснее иных «навороченных» рас в других играх.

Несмотря на то что большинство юнитов землян стандартны (танчики-солдатики), здесь тоже есть «изюминки». Замечателен (конечно, только с точки зрения ведения боя) этот самый снайпер-призрак (Ghost) с его возможностями и атомной бомбой, хорош летающий крейсер (Battle-cruiser) с пушкой «Ямато». А моей самой любимой единицей у землян стал... банальный танк (но в осадном только положении!). Очень уж мощно бьет! Но вернемся к нашей теме...

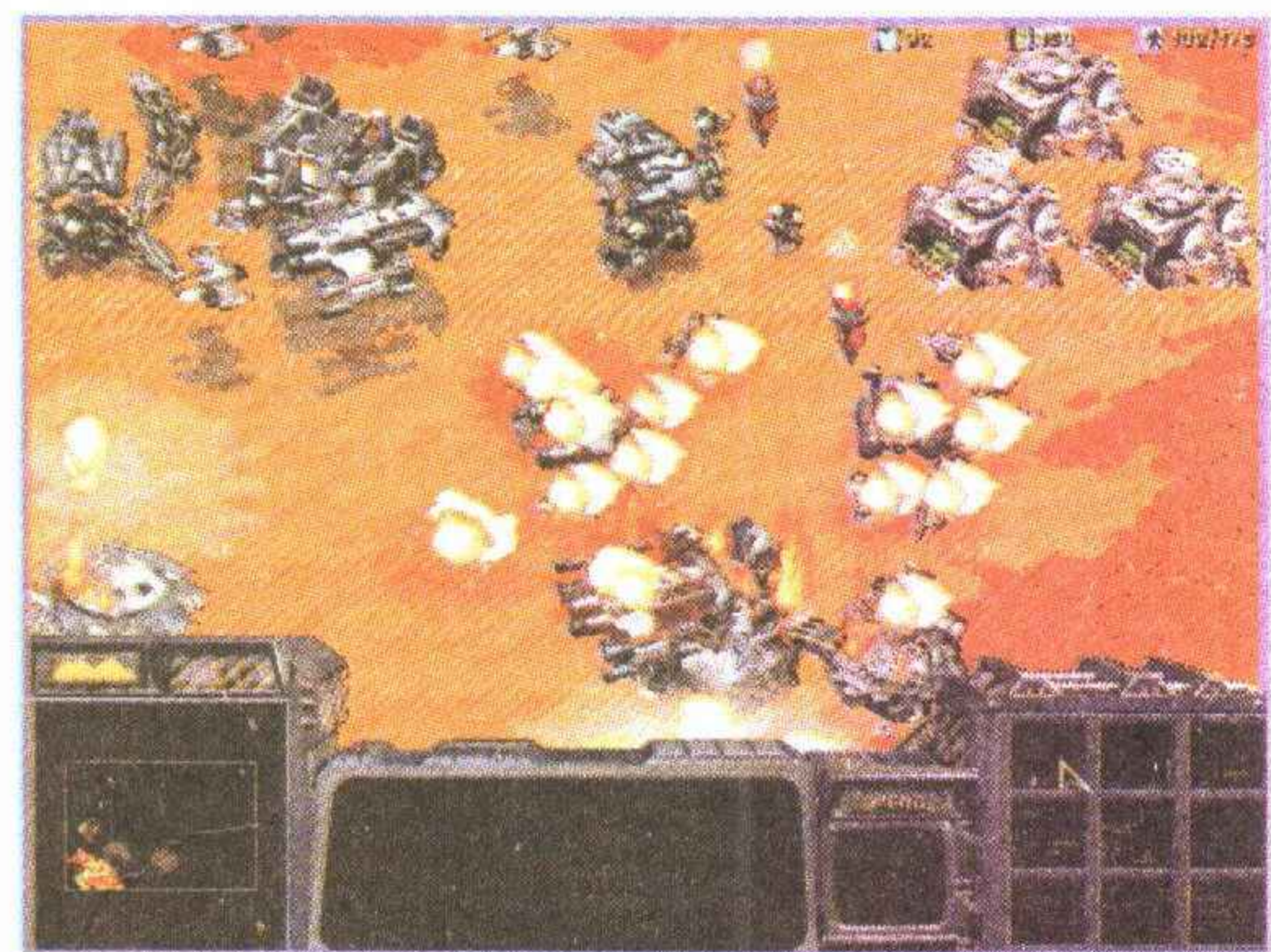
Подытоживаем разговор о философии StarCraft'a. Еще и еще раз сравнивая все три расы, приходишь к выводу, что земляне – самая аморальная, безнадежная, тупиковая цивилизация в игре. За что воюет Сверхразум зергов? Он хочет, чтобы его народ оказался на вершине цепочки питания в космосе. Он мечтает, что зерги, поглотив протоссов, обеспечат слияние двух начал, заложенных Ксел-Нага – чистоты формы (протоссы) с чистотой сущности (зерги). Вот ведь как!

За что бьются протоссы? Они хотят остановить порчу Вселенной, темная энергия Сверхразума должна быть сокрушена и уничтожена. Она – источник искривления духа существ, сам принцип безликого общества-муравейника претит протоссам. Эвон как!

А за что воюют земляне? Они хотят истребить прежде всего друг друга (специально повторяюсь еще раз, если кто не понял). Конфедера-



ция стремится раздавить Повстанцев даже при помощи зергов. Повстанцы стараются свалить Конфедерацию теми же методами. Амбиции, подкуп и предательство – средства для достижения этих целей. Земляне (обе партии) до крайности циничны, здесь все предадут друг друга.



Образ земной цивилизации в игре – это предупреждение нам, реальным землянам! Стоит ли вся земная история такого мрачного будущего? Давным-давно пора покончить с этими материальными, пресловутыми потребительскими ценностями! Перекос нынешней земной цивилизации в том, что развиваются технологии, но не развивается и даже деградирует человек. Наши «новые русские», «братки», криминальные «паханы» и «авторитеты» – тому пример! Новое варварство на рубеже XX–XXI веков! Давным-давно на первый план должны выйти духовные ценности, ценности саморазвития человека! И здесь протоссы – нам пример, и только в этом пути – шанс человечества на достойное будущее. Не на это ли так прозрачно намекнули нам авторы замечательной игры StarCraft?

Сергей Ущиповский,  
г. Владивосток



## UNREAL

1

– А спорим, что ты и десяти минут не выдержишься в Bootmatch? – раздосадованно спросил Славик, собирая карты.

– И спорить не буду, – лениво сказал я и потянулся за очередным пивом. – Сынок, я первый раз прошел Doom, когда ты в заводные машинки играл.

– Unreal – не Doom, – по-детски обиделся Славик. – Unreal – даже не Quake...

– He Rise of the Triad, не Dark Forces, не Duke 3D... Да какая разница! Все стрелялки похожи друг на друга, как стреляные гильзы. – Я зевнул и потянулся. – Вот ты все носишься со своим Unreal, а что в нем такого особенного? Да молчи уж, я и так знаю, что ты скажешь: «гра-а-афика», «зву-у-ук»! Надоеело. Принципиально-то нового что? Бегай побыстрее да стреляй побольше – и ты победитель... Сдавай лучше.

Мы сидели у Славика дома, занимая себя по традиции пивом и подкидным «дураком». Сессия завершилась, и сейчас в наших парусах плескался сладкий ветер свободы. Эх, жизнь студенческая! Поставил бы тебе памятник, да вставать лень.

Со Славкой мы дружили с детства. Помимо карт, пива и прогулива-

ния контрольных (раньше) и семинаров (теперь) нас объединяла страсть к всевозможным шутерам. Но только я запал на Wolf'ы, Doom'ы и прочие Chasm'ы, а он начал сразу со второго Hexpen и пошел дальше. Я относился к этому спокойно, но его, похоже, здорово прикалывал тот факт, что может существовать человек, в глаза не выдавший второго Quake.

– Ну как ты можешь говорить о том, чего не видел? – возопил юный поклонник Unreal. – Ты ж снайперской винтовки в руках не держал!

– Да и черт с ней. Меня вполне устраивает дробовик.

– Дался тебе этот примитив. В Doom уже тыщу лет никто не играет!

– Ну не играет, так не играет. Так ты будешь сдавать или нет? У нас еще «дурак» или уже митинг?!

Но не тут-то было. Остапа, как говорится, понесло.

– Ты – ритро... рентро... а-а! Ретроград ты, вот кто! Отсталый человек. Знаешь, небось, что Unreal в сто раз сложнее всех твоих думов, вот и боишься облажаться. Ха! Да если бы ты умел, то давно бы забросил эти 2D. Тоже мне – «гра-а-афика»!

А вот этого ему говорить, пожалуй, не следовало. Все что угодно, но когда ставится под сомнение реакция моего спинного мозга...

– Уж не хочешь ли ты сказать, что геймуешь круче только потому, что

хватаясь за каждую модную игрушку?

– А ты сыграй в Unreal с моими bot'ами, – вкрадчиво предложил Славик. – Тогда сразу станет ясно, кто чего стоит.

Про войну с bot'ами – смоделированными компьютером бойцами – я что-то слышал. Вроде попадаешь на уровень, населенный ими, и принимаешь участие в смертельной игре «охотник-жертва», причем в любой момент можешь стать как первым, так и второй. Выжил – твое счастье, нет – «game over». В общем, не должно сильно отличаться от пятого уровня в старом добром Chasm.

– Ну ладно, – я потряс головой, пытаюсь разогнать хмель. – Только смотри: выиграю – заставлю от начала до конца проходить первый Doom. Идет?

– Заметано.

Он заулыбался и ткнул кнопку «power» на системном блоке своего «пня». Между memory test и логотипом «Windows 98» я успел раз пять пожалеть об этой аванюре. И надо это мне? За то ли отцы и деды наши ночами рубились в Blood, чтобы... Да что уж теперь, не отказываться же.

По экрану медленно поползли строчки. Я затосковал.

Заставка меня не впечатлила. Потом Славка с головой ушел в бесчисленные опции, пытаясь приспособить игру под мои параметры. Наконец, оторвавшись от клавиатуры, он кивнул:

– Давай, что ли.

Подхватив пиво, я нехотя пересел за компьютер и нажал «Enter».

2

Мягкий ровный гул обручем стиснул голову, надавив на виски. Я привалился спиной к стене, стремительно трезвея от нереальной реальности происходящего. Коридор был пуст и черен той опасной, подрагивающей темнотой, которая готова в любой момент обернуться вспышкой выстрела или звоном катящейся по каменным плитам пола гранаты. Пригнувшись, я метнулся к противоположной стене. Угол обзора стал немного шире, и мне удалось оглядеться.

Место, в котором я очутился, оказалось большим ангаром, его на





разной высоте пересекали широкие перекрытия. С нижнего уровня разбегались в разные стороны ломаные трубы туннелей, пульсирующие в неярком свете ламп.

Где-то неподалеку тихо потрескивал огонь. Повсюду валялись ящики и коробки, все в черных оспинах, оставленных пулями. Кое-где лежали трупы. Судя по обугленным краям лишенных перил перекрытий и налету жирной копоти на болотной прозелени стен, здесь шли жестокие схватки.

Я осторожно двинулся вдоль стены, подхватив ручной крупнокалиберный пулемет с еще теплым стволом. Бросив взгляд на то немногое, что осталось от его прежнего владельца, я отметил про себя, что здесь есть оружие и посерьезнее. И все же тяжесть пулемета принесла привычное ощущение отрешенного спокойствия.

Вдали несколько раз отрывисто стукнула винтовка, негромко хлопнули разрывы гранат. В наступившей тишине отчетливо прозвучал скомканный расстоянием крик.

Припав к полу, я взял на прицел наиболее вероятные точки атаки. Крик повторился на этот раз ближе. Внезапно из ближайшего туннеля выбежал, сильно прихрамывая, невысокий светловолосый парень. Его короткая куртка была в крови, он тяжело, запаленно дышал.

Руки крепко сжимали короткоствольный гранатомет, а на поясе болтались запасные гранаты. Движения bot'a были скупы и уверенны. Крутанувшись на месте, он верно оценил обстановку и присел за штабелем ящиков неподалеку. Располагаясь углом, они образовали идеальное укрытие от преследователей. Но не от меня.

Перекрестье прицела уже с полминуты блуждало по его спине. Парень снимался, что называется, «на раз», но он явно ждал гостей, а мне позарез нужно было больше узнать о вооружении этих ребят.

Внимание bot'a привлекла цинковая коробка с гранатами на одном из верхних ящиков. Привстав, он прислушался, но не услышал ничего подозрительного. Тогда bot подпрыгнул, пытаясь одной рукой дотянуться до коробки и не сводя подрагивающего ствола гранатомета с черного провала туннеля.

Доли секунд спустя оттуда послышалось негромкое шипение, и энергетический разряд, оплетенный

голубоватой сеткой потрескивающих молний, ударил его в плечо. Оружие вылетело из руки и заскользило по полу. Солдат закричал от боли и попытался прыгнуть за ним, но раненые ноги подломились и следующий разряд попал ему в шею, практически оторвав голову. Boot схватился за горло и завертелся вокруг своей оси, заливая грязный пол кровью.

Под низкими сводами туннеля послышались легкие шаги, и из него вышла стройная девушка в потрепанном комбинезоне защитного цвета. Волосы ее были перехвачены узкой кожаной лентой, а в руках блестел массивный пистолет с раздвоенным стволом. Мельком глянув на застывшего сломанной куклой солдата, она потянулась за гранатометом.

Секундой позже заработал мой пулемет.

Алый цветок распустился на конце ствола, и девушку отшвырнуло на растрескавшийся пластик перекрытия. Кровь венцом легла на ее спутанные волосы. Мой палец намертво вжал спусковой крючок в скобу. Пули ломали ящики, рикошетили от стен, брызгая каменной крошкой.

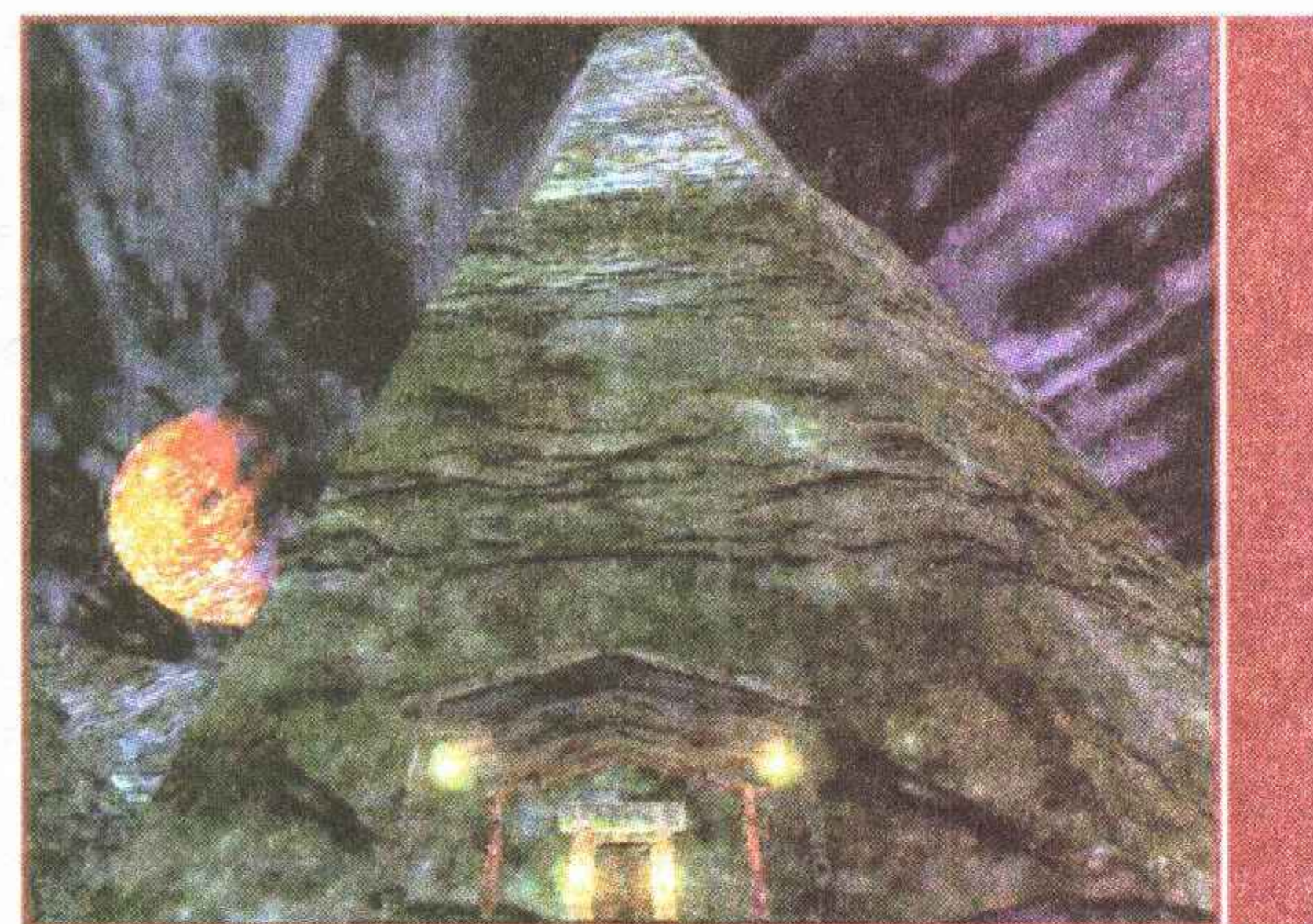
Словно отвечая пулемету, с одного из верхних перекрытий отрывисто простучала автоматическая винтовка, коротким перезвоном отозвались рассыпавшиеся гильзы.

Я отпрыгнул в тень и прижался лопатками к стене. Нечего было и пытаться достать стрелка из пулемета, да еще с такого расстояния.

Помощь пришла неожиданно. В наступившей тишине раздался сухой треск автоматной очереди – видимо, кому-то удалось зайти к снайперу из-за спины. Винтовка выстрелила еще пару раз, но куда ей в ближнем бою до автомата.

С перекрытия, перевернувшись в воздухе, скатился bot. Одного взгляда на его истерзанное тело хватило, чтобы понять – не жилец. Он ударился грудью о пол в центре ангара и застыл, широко разбросав руки и ноги. Спина бойца чернела пулевыми отметинами, голова была повернута под неестественным углом. Однако автоматчику этого показалось мало.

Вслед за bot'ом упала граната и, подпрыгивая, покатила по перекрытию. Не долетев до трупа, она задела за выступ случайной переборки и по крутой дуге полетела в мою сторону.



Я мягко отпрыгнул назад, но оступился. Замахал руками, пытаюсь удержать равновесие и звучно въехал прикладом пулемета в стену. Кляня свою неуклюжесть, я бросился на пол, но было уже поздно – меня заметили.

Гулко ударил взрыв и, вторя ему, над головой запели пули.

Пьянящая круговерть боя ослепила, закружила в причудливых па сумасшедшего танца. Черная копоть ожгла на вдохе легкие, адреналином вскипев в крови. Почти не ощущая своего тела, я дикой кошкой метался по ангару, припадал к полу, вскакивал, прыгал и стрелял, стрелял, стрелял...

Внезапно вспышка ракеты словно лезвием бритвы располосовала полумрак ангара надвое. Огонь, шипя, расплескался по полу в нескольких метрах от меня. Взрывная волна смяла жесткой ладонью, бросила на колени.

Липкая паутина контузии запеленала тело в упругий кокон. Мышцы свело судорогой. Яростно мотая головой, я диким усилием воли держался на границе с бессознательным. Стены поплыли перед глазами, кровь тяжелыми толчками выламывала виски.

Сдирая ногти, я полз в сторону спасительного туннеля. Размытое пятно входа маячило перед глазами. Я смогу, я смогу, Боже, я смогу...

### 3

На мониторе горело «loading».

– Что это... – хрипло спросил я и закашлялся. – Что это было?

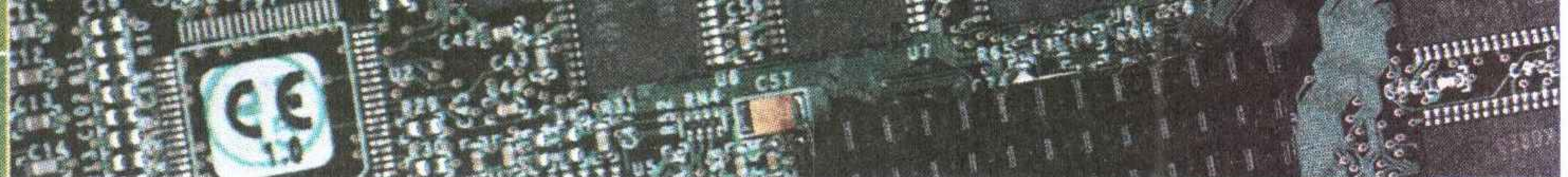
Руки дрожали, и я не сразу налил себе пива.

Славик внимательно посмотрел на меня и, кажется, понял.

– Unreal, – чуть улыбнувшись, сказал он. – Это просто Unreal.

Стрелок





Еще успешнее, чем в прошлом году, выступили во Всемирном смотре научного и инженерного творчества юных (Intel International Science and Engineering Fair, сокращенно – Intel ISEF) школьники из России. Едва ли не самый молодой соискатель наград смотра Intel ISEF '99, проходившего 2–8 мая с. г. в городе Филадельфия (США, штат Пенсильвания), четырнадцатилетний москвич Сергей Тищенко вновь подтвердил высочайшую репутацию российской математической школы, получив один из главных призов этого наиболее престижного и широкомасштабного соревнования для школьников – первую премию, учрежденную Ученым советом Intel (т. н. Intel Fellows Achievement Award). Кроме того, он занял 2-е место в финале конкурса Intel ISEF '99 по математике и был удостоен третьего приза Национального учебно-научного центра Тайваня. Этими наградами талантливый юноша был отмечен за свою работу по теории графов (научный руководитель – старший научный сотрудник ИОФ РАН А. В. Тищенко). Сергей заканчивает 9-й класс лицея № 2 г. Москвы.

Для справки: в 1998 году российский же школьник Алексей Ерошин удостоился второй премии Intel ISEF по секции «Математика» и аналогичной награды Американского математического общества. Специальным призом Института инженеров по электротехнике и радиоэлектронике США (IEEE) была отмечена совместная работа, выполненная Михаилом Кострюковым, Антоном Мясниковым и Олегом Ищенко.

В финальной части Intel ISEF '99 участвовало 1 200 учащихся из 45 стран Северной и Южной Америки, Европы, Азии, Африки, а также Австралии. В целом же право на поездку в Филадельфию оспаривало более 3 миллионов учащихся в возрасте от 14 до 19 лет.

Успешно выступили в финале Intel ISEF '99 и трое других российских школьников, которые, подобно Сергею, завоевали право на поездку в Филадельфию, победив в региональном конкурсе учащихся ряда стран СНГ «Юниор-99». В Филадельфии за свою работу по органической химии (научный руководитель – сотрудник ИОХ РАН, доктор химических наук Ю. В. Томилов) ученик 11-го класса столичного лицея № 1303 Елисей Ягодкин получил третье место в секции «Химия» и удостоился второй премии Американского химического общества, а его сверстники из лицея № 1533 (г. Москва) Никита Налютин и Артем Конев получили похвальную грамоту Американской Ассоциации вычислительной техники – так на Intel ISEF '99 отметили их совместную работу «Среда разработки программ на языке ассемблера процессора ARTM7TDMI для компьютеров с архитектурой X86» (научный руководитель – преподаватель лицея №1533 М. К. Антонова).

Таким образом, в текущем году на Всемирном смотре научного и инженерного творчества юных четверым российским школьникам досталось вдвое больше наград, чем на Intel ISEF '98. При этом, как и год назад, в неофициальном командном зачете маленький, но дружный коллектив россиян уступил лишь значительно более многочисленной группе учащихся из США. В этом бесспорная заслуга не только Сергея, Елисея, Никиты, Артема, но и их научных руководителей и

преподавателей, а также сотрудников МИФИ, МГУ им. Ломоносова и МГТУ им. Баумана, оказавших неоценимую помощь в организации и проведении регионального конкурса «Юниор-99».

Второй год подряд в число лауреатов Всемирного смотра научного и инженерного творчества юных попали и школьники Украины. 16-летний учащийся Украинского медицинского лицея Андрий Товченко и 17-летний ученик киевской гимназии № 117 Богдан Токовенко удостоились третьей премии Intel ISEF '99 по разряду коллективных работ за свой проект по охране окружающей среды. Впервые в этом году в Intel ISEF участвовали школьники Беларуси – учащиеся 11-го класса минской школы № 165 Сергей Радиевский и Андрей Струнов. В знак признания высокого уровня проведенного ими исследования по информатике «Библиотека для работы с трехмерной графикой» (научный руководитель – сотрудник кафедры высшей математики и программирования ИОФ РАН А. Г. Корбит) по рекомендации научного жюри представительство Intel в странах СНГ и Балтии предоставило минским школьникам возможность побывать на Intel ISEF '99 в качестве наблюдателей. Всего в конкурсе «Юниор-99» участвовали школьники из 6 городов этого государства: Барановичей, Борисова, Бреста, Витебска, Гродно и Минска. 24 белорусских школьника были допущены к финалу этого соревнования, который прошел в канун весенних каникул в МИФИ, причем четверо из них – упомянутые выше Сергей Радиевский и Андрей Струнов, а также Михаил Лукошня и Иван Рожнов – были отмечены премиями.

Заметим, что в качестве основы для оценки представленных на «Юниор-99» проектов использовались правила ВАК для диссертационных работ. Одно это уже характеризует уровень участников конкурса. С 2000 года Беларусь намерена проводить региональные отборочные конкурсы.

Главную награду Intel ISEF '99 – специальный приз, учрежденный Нобелевским лауреатом Гленном Т. Сибергом, – получили американские школьники: 16-летний Джеймс Лаулер, представивший оригинальную работу по молекулярной химии, и 17-летняя Ниша Нагаркатти, отмеченная за свое исследование в области терапии раковых заболеваний. Им предоставлено право совершить в декабре поездку в Стокгольм на церемонию вручения Нобелевских премий.



**Российские школьники – лауреаты ISEF '99: Сергей Тищенко, Артем Конев, Никита Налютин и Елисей Ягодкин.**





Следует также отметить успех 15-летнего венгерского школьника Габора Берната. Он изобрел недорогое трехмерное сканирующее устройство, за что удостоился шести различных наград, в том числе первой премии по компьютерным технологиям. В этом году Всемирный смотр научного и инженерного творчества юных проводился в пятидесятый раз. Таким образом, лауреаты Intel ISEF '99, включая школьников России и Украины, стали призерами юбилейного конкурса, что делает их награды еще более весомыми и почетными.

Подготовка к конкурсу «Юниор-2000» начнется в ближайшее время.

\*\*\*

С 27 мая по 30 июня с. г. в шести городах Украины (Сумы, Запорожье, Днепропетровск, Одесса, Харьков, Львов) состоится настоящий парад новейших информационных технологий – «ТехноШоу-99 – Дни Intel в Украине». Организаторами этого грандиозного мероприятия являются представительство корпорации Intel в странах СНГ и Балтии и крупнейший производитель персональных компьютеров в Украине – корпорация «Квазар-Микро». Вместе с ними в этой крупнейшей акции по дальнейшему развитию украинского рынка ПК примут участие компании Microsoft, Hewlett-Packard, APC, Oki, Primax, Traxdata, ViewSonic, Olympus.

## НОВОСТИ ОТ «ЛАБОРАТОРИИ КАСПЕРСКОГО»

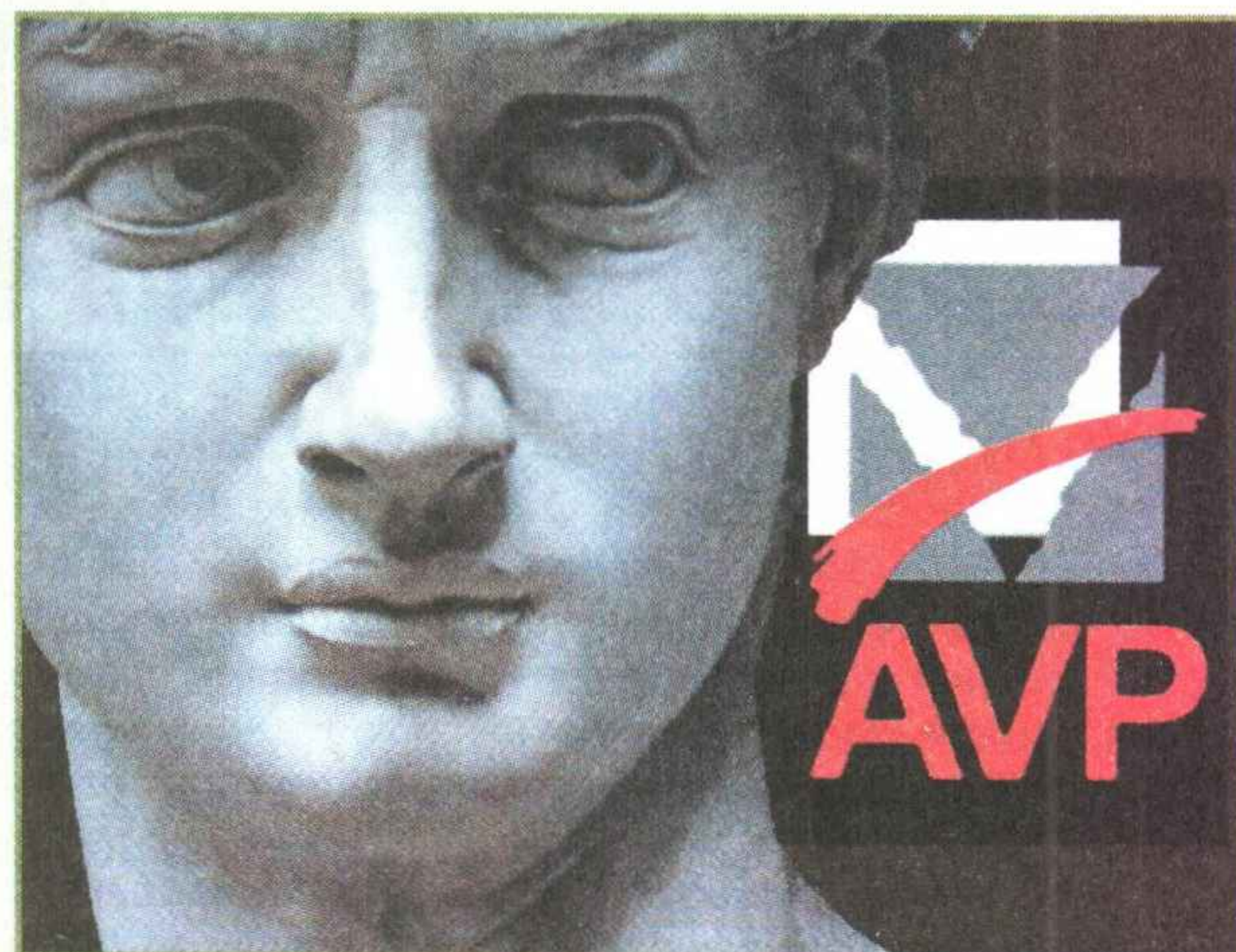
Две последние недели мая ознаменовались двумя, можно сказать, эпохальными событиями. Во-первых, был обнаружен вирус, заражающий скрипты (файлы-сценарии) популярного графического пакета Corel Draw (**CS.Gala**). Во-вторых, появился первый вирус (**Emperor**), созданный с использованием деструктивного алгоритма (стирание микросхемы FLASH BIOS) печально известного Win95.CIH («Чернобыль»). Недавно этот алгоритм был опубликован в ресурсах сети Интернет.

Как обычно, и в этом случае возникают некоторые «но». С одной стороны, оба вируса вряд ли получат большое распространение: сценарии Corel Draw мало распространены, а Emperor содержит ряд ошибок. Однако с другой стороны появление этих вирусов весьма символично. И тот, и другой – *первые*. Они доказали всему миру, что для вирусов нет пределов. Даже совсем недавно считавшийся «чистым» Corel Draw сейчас представляет определенную угрозу. Emperor же показал, что вирус-писатели уже «взяли на вооружение» особенности «чиха». Вполне вероятно, что в самое ближайшее время могут появиться новые «чихоподобные» вирусы, более живучие и изощренные. Кто знает, какие разрушения они могут принести?

К сожалению, в последнее время значительно участились случаи рассылки по электронной почте сообщений, предупреждающих о появлении новых супервирусов, способных вызвать чуть ли не конец света. Прямо скажем, проблема не нова. Однако сейчас она приобрела чрезмерно крупные масштабы.

Среди обилия так называемых «троянцев» выделим двух «воришек» – **Trojan.Win32.Antigen** и **Trojan.AOL.Buddy**. К сожалению, проблема воровства имен и паролей пользователей для входа в Интернет усугубляется с каждым днем.

Первый из них при запуске ищет в системе данные о паролях доступа к Интернет, телефонные номера и т. п. При необходимости расширяет их и отправляет в



Интернет. «Троянец» был разослан в несколько конференций под видом антивирусной программы ANTIGEN.EXE.

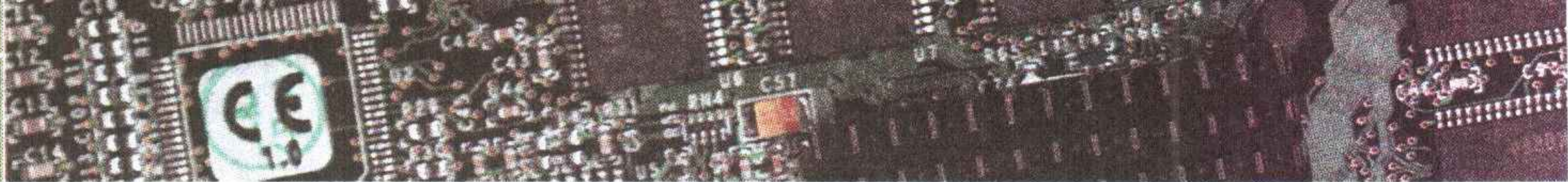
Троянский конь «Trojan.AOL.Buddy» (также известен под именем «PennyTools Trojan») ворует пароли входа в Интернет у пользователей известного провайдера America Online. На май 1999 г. были известны две версии этого «троянца». Программа использует очень хитрый способ внедрения на компьютеры. Она использует одновременно 5 различных уловок, чтобы создать дополнительные трудности для ее удаления. Заметим, что вирус пока что не угрожает российским пользователям, поскольку нацелен исключительно на клиентов одного из крупнейших в мире Интернет-провайдеров – America Online.

Следует упомянуть также очень опасный макровирус – **Macro.Word97.Mimir**. Этот вирус может не только надолго парализовать работу целой компании, выведя из строя компьютеры, но и раскритиковать строго конфиденциальную информацию (что, как правило, гораздо страшнее первого).

Интересно также то, что Mimir распространяется подобно недавно нашумевшему вирусу Melissa, рассылая свои копии всем адресатам из списка контактов MS Outlook (если MS Outlook не установлен, распространяться вирус не в состоянии). Вирус отправляет каждому адресату из списка контактов MS Outlook письмо с вложенным зараженным документом. Сразу после открытия зараженного документа заражает четыре последних редактировавшихся файла. При заражении не копирует макросы из документа в документ, как это делают большинство макровирусов, а записывает зараженный файл вместо этих файлов-документов. Таким образом, зараженные файлы восстановлению не подлежат. Затем вирус ищет на диске С все файлы с расширением «.DOC», в том числе и в подкаталогах, и заражает их тем же образом. В результате все документы на диске С могут оказаться потерянными.

В заключение скажем, что на самом деле не все так страшно и безысходно. Пользуйтесь антивирусными фильтрами, избегайте запускать на своем компьютере программы, полученные из ненадежных источников, регулярно сканируйте локальный диск, не забывайте загружать свежие обновления антивирусных баз – и вас не коснется никакая зараза. Это так просто – относиться к здоровью своего компьютера так же, как к своему собственному!





# КАК РАБОТАЕТ ЗВУКОВАЯ ПЛАТА

## ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ ОБЫЧНЫХ ЗВУКОВЫХ ПЛАТ

Кроме обычного канала звука на встроенный динамик компьютера фактическим стандартом создания звуков на обычном компьютере являются звуковые платы, разработанные фирмой Creative Technology (<http://www.creaf.com>). Все остальные производители звуковых плат стараются сохранить совместимость с этими платами либо аппаратными, либо программными способами. Звуковые платы ранее чаще всего использовали 16-битную шину ISA\*, 8-ми разрядные платы уже несколько лет не выпускаются. С середины 1996 года все новые модели звуковых плат поддерживают режим Plug&Play. Начиная с осени 1998 года активно начали распространяться аудиоплаты с шиной PCI\*.

Звуковые платы состоят из двух основных частей: синтезатора для обработки MIDI\*-команд и блока аналого-цифрового (АЦП – Analog Digital Converter – ADC) и цифроаналогового (ЦАП – Digital Analog Converter – DAC) преобразователя. Кроме этого на звуковой плате, как правило, расположен контроллер джойстика.

С помощью АЦП и ЦАП обеспечивается возможность моно- или стереофонической записи и воспроизведения аудиофайлов с уровнем качества от кассетного магнитофона до аудио-CD. Разрядность АЦП и ЦАП (аналого-цифровых и цифроаналоговых преобразователей) сейчас, как правило, равна 16 бит, частота дискретизации – от 5 до 44, 1 кГц, возможна компрессия звука (например, по методу ADPCM), позволяющая уменьшать объем создаваемых звуковых файлов. В ISA-платах используется также 8- и/или 16-битный канал DMA\*, прерывание и порты ввода-вывода. При использовании двух каналов DMA возможны одновременно запись и воспроизведение аудиосигналов, что реализуется только в Full-Duplex платах. Наиболее часто используется 5-е прерывание (IRQ 5) и 1-й и 5-й каналы DMA. Возможность двунаправленной работы многих звуковых плат сейчас активно используется для общения через Internet, поэтому рекомендуется приобретать звуковые платы, поддерживающие этот режим. PCI аудиоплаты за счет намного более высокой скорости работы шины всегда поддерживают полный дуплекс.

Синтезатор обеспечивает имитацию звучания музыкальных инструментов и воспроизведение различных звуков при выполнении команд MIDI. Синтезатор может быть выполнен как на основе FM синтеза\*, так и на основе таблицы волн (wavetable)\*. При FM-синтезе возможно одновременное звучание до 20 инструментов, а с использованием таблицы волн – до 512 и более.

Очень часто путают количество одновременно звучащих инструментов и разрядность звуковой платы. Еще раз обращаем внимание на то, что 32-х и 64-х разрядных классических звуковых плат НЕ БЫВАЕТ. Цифра 32 или 64 (например, Sound Blaster 32 или Sound Blaster AWE64) означает максимальное количество одновременно звучащих инструментов, и не более того. Звуковые платы на PCI, как правило, не имеют встроенной таблицы волн.

Для уменьшения их стоимости таблица (таблицы) загружается в обычную память компьютера, что позволяет даже с самыми недорогими аудиоплатами использовать волновые таблицы большого объема с большим количеством инструментов (до 512) и более высоким качеством звучания.

Звуковые платы PCI имеют 32-разрядную шину для обмена данными, и, хотя собственно звук все равно представляется 16-разрядными данными, процедуры его цифровой обработки и приема/передачи результатов обработки могут быть с разрядностью 32 и более.

В программное обеспечение к звуковой плате, как правило, входит программа-микшер, которая обеспечивает регулировку уровней входных и выходных сигналов, регулировку тембра по низким и высоким частотам (не во всех моделях). Микшер входит в состав таких операционных систем, как Windows 95 и Windows NT, но, как правило, своя программа-микшер прилагается к каждой звуковой плате.

Звуковая плата имеет набор разъемов для подключения внешних аналоговых и цифровых сигналов:

- входные – микрофон, линейный вход, CD-ROM аналоговый (разъем для его подключения обычно размещен на самой плате для присоединения аудиовыхода CD-ROM привода), CD-ROM цифровой вход (на некоторых новых PCI платах);

- выходные – линейный выход, выход на колонки или наушники. Встроенный усилитель имеет мощность до 4 Вт на канал, большинство звуковых плат с 1999 года имеют усилитель с выходной мощностью, достаточной только для наушников.

Для создания мелодий с помощью синтезатора на звуковой плате существуют специальные MIDI-клавиатуры типа рояльной, простейшие из них фиксируют и передают только факты нажатия-отпускания клавиш, более сложные имеют динамические датчики, реагирующие на силу и скорость нажатия (в сочетании с хорошим wavetable-синтезатором возможна достаточно полная имитация различных инструментов). MIDI-интерфейсы имеют многие профессиональные и полупрофессиональные клавишные синтезаторы.

## СИСТЕМЫ ПРОСТРАНСТВЕННОГО ЗВУЧАНИЯ

### **DOLBY SURROUND AC-3, ОН ЖЕ DOLBY DIGITAL**

В последнее время системы пространственного, или объемного, звучания становятся все более и более популярными. Система Dolby Surround AC-3 была определена фирмой Dolby Laboratories как звуковая система для домашнего театра. В связи с тем, что реально эта система для конечного пользователя мало чем отличается от просто Dolby Digital (предназначенной для профессиональных применений), было принято решение об объединении обеих технологий под общим названием Dolby Digital. Dolby Digital является дальнейшим улучшением ранее разработанных фирмой Dolby технологий





Dolby Surround\* и Dolby Pro Logic\*. Изменения коснулись как технологии записи/воспроизведения звука, так и способов его передачи. Информация в технологии Dolby Digital передается только в цифровой форме и за счет оптимальных способов кодирования занимает небольшой объем (меньше, чем обычный аудиосигнал).

Основная задача, которую ставили перед собой разработчики систем кодирования, – максимально простыми и недорогими способами дать возможность пользователю «видеть» источники звука и четко представлять, где находится каждый из них. Естественно, первоначально эти системы задумывались только для киноиндустрии, так как в кино объединение высококачественного изображения и объемной звуковой картины дает наиболее сильный и заметный даже для неискушенного слушателя эффект.

Dolby Digital не является форматом 3D звука и не может использоваться в играх для поддержки самой игровой среды. Звук, записанный по Dolby Digital, строго говоря, ничем в смысле его использования не отличается от обычного аудио, не может быть получен «искусственным» путем (только соответствующей записью реального, «живого» звука) и не может быть изменен после записи. Поэтому Dolby Digital звук может сопровождать фильм, концертную запись и пр. и будет записан на обычной звуковой дорожке к фильму.

Когда появились DVD-видеодиски, стало возможным записывать звуковую дорожку к фильмам на них в формате Dolby Digital. Одновременно интерес к технологиям от Dolby сразу возник и у производителей звуковых плат, так как совершенно очевидно, что желание иметь объемный звук наряду с превосходной картинкой с DVD-диска появилось у владельцев компьютеров достаточно быстро. Что требуется иметь на компьютере для прослушивания звука, записанного по технологии Dolby Digital?

Во-первых, собственно источник сигнала с Dolby Digital. Сейчас это фактически только один источник – DVD-видеодиск.

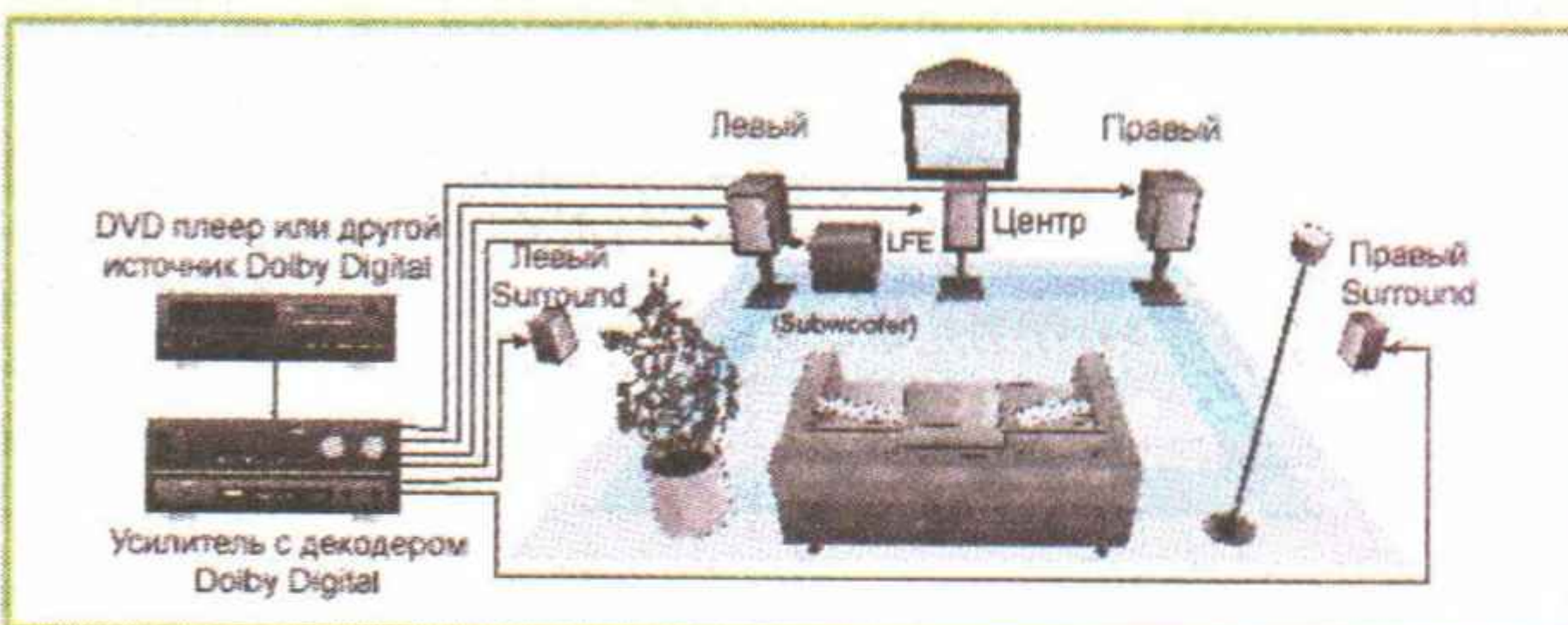
Во-вторых, декодер сигнала Dolby Digital. Крупнейшие производители звуковых плат – Creative Technology, Turtle Beach, Diamond Multimedia – объявили о том, что их новые PCI звуковые платы могут быть дополнены соответствующими декодерами, но пока их нет в реальности.

В-третьих, акустическую систему с числом колонок от четырех до пяти и сабвуфером (он же LFE).

Как видно из списка требований к оборудованию, получить, условно говоря, звук Dolby Digital, имея большое число колонок и компьютер, пока нельзя. Единственная готовая система, которая позволит сейчас это сделать, это комбинация из набора Creative PC-DVD Encore и Creative Desktop Theatre 5.1 суммарной стоимостью около 500 долл. Конечно, подобную систему можно просто собрать из DVD CD-ROM и платы аппаратного декодера, добавив акустическую систему для домашнего театра. При использовании подобной системы можно получить звук Dolby Digital с помощью компьютера.

Примерный эскиз расположения динамиков, рекомендуемый инженерами Dolby Laboratories, приведен на рисунке ниже. На этом рисунке:

– LFE (Low Frequency Effects Channel) – канал для низкочастотных эффектов. Строго говоря, это не сабвуфер, так как низкочастотные динамики могут входить в состав фронтальных акустических систем и собственно низкочастотные звуки будут воспроизводиться именно ими. Сюда могут быть направлены звуки мощных низкочас-



тотных источников – взрывы, землетрясения и т. п. Можно обойтись и без LFE, но тогда эти звуки будут направлены на фронтальные системы, поэтому они должны иметь возможность воспроизводить подобные звуки без искажений.

– Под усилителем с декодером подразумевается любой источник декодированного Dolby Digital звука.

– Под правым и левым Surround понимаются акустические системы для левого и правого боковых каналов объемного звука. В кинотеатрах левые и правые Surround системы могут состоять из десятков динамиков как по левой, так и по правой стороне зрительного зала в зависимости от его длины.

На DVD-дисках обычно есть специальная маркировка, указывающая тип формата записи звука. В таблице ниже приведены условные обозначения видов записи:

## Обозначение Наименование

	Моно
	Сtereo
	Dolby Surround
	Дискретный Surround
	Квадрафонический звук
	Dolby Digital 5.1

Любой диск, на котором есть хотя бы один звуковой фрагмент, записанный в формате Dolby Digital, должен иметь такую маркировку.

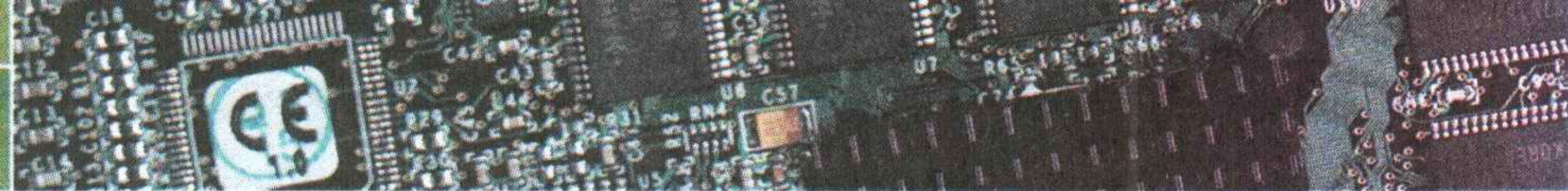


## ENVIRONMENTAL AUDIO EXTENSIONS (EAX)



Environmental Audio eXtensions – расширения аудиосреды. Эта система трехмерного звука была разработана фирмой Creative Technologies как одна из составляющих ее проекта по звуковой плате Sound Blaster Live!. Основная цель такова: слушатель (в основном любитель игр) должен получать информацию о местонахождении источника каждого звука и тем самым постоянно быть в трехмерном звуковом окружении. Дру-





гими словами, слушатель как бы находится в «гуще событий». Следует четко понимать различие между EAX и, например, Dolby Digital. Dolby Digital предназначена для передачи «живого» звука. EAX же необходима для генерации объемного звука по алгоритмам, заложенным при разработке игровой или иной программы или обработке уже имеющегося «живого» звука под соответствующую среду. Звук в соответствии с EAX может быть сформирован из обычного (например, с аудио компакт-диска) с указанием звуковому процессору параметров среды, которую желательно имитировать при воспроизведении этого звука. В качестве звуковой среды может быть концертный зал, стадион и т. п. Таким же образом может быть сформирован звук для любой программы (игры), и в программное обеспечение к SB Live! входят десятки готовых настроек под различные игры. Необходимо только помнить, что искусственное создание объема требует жертв и, несмотря на высокую производительность звукового процессора, обработанный с EAX «живой» звук, как правило, теряет часть своей естественности.

EAX выполнен как расширение DirectSound3D\* и основан на моделировании реверберации\* звука в зависимости от окружающей среды. В EAX звуковая среда моделируется по координатам X, Y, Z с учетом отражений и «содержимого» среды, так как действие может происходить в лесу, в квартире, под водой и т. п. Недостатком EAX является то, что нет вычислений звуковой картины под каждую конкретную ситуацию, а используются готовые предопределенные установки для каждого типа окружающей среды. Такой подход облегчает жизнь и разработчикам игр, от которых требуется только указать тип среды и размер комнаты (пещеры, туннеля и пр.). Этот способ позволяет также иметь звук с EAX и для тех игр, в которых поддержка EAX не заложена разработчиками. Достаточно просто знать среду, в которой происходит в основном действие игры, и поддержка как бы объемного звука легко появляется.

Строго говоря, разница между различными конкурирующими системами создания объемного звучания определяется качеством алгоритмов и мощностью звукового процессора, который обрабатывает эти алгоритмы. Слушатель может лишь оценить результат по критериям нравится/не нравится, естественный звук/неестественный звук и т. п. Очевидно, что создать правдоподобный трехмерный звук на двух динамиках практически нереально, поэтому, несмотря на заверения в возможности прослушивания EAX через обычную аудиостереосистему, достоверный звук получается только при подключении не менее 4-х колонок.

Для прослушивания звука с EAX рекомендуется иметь следующие компоненты:

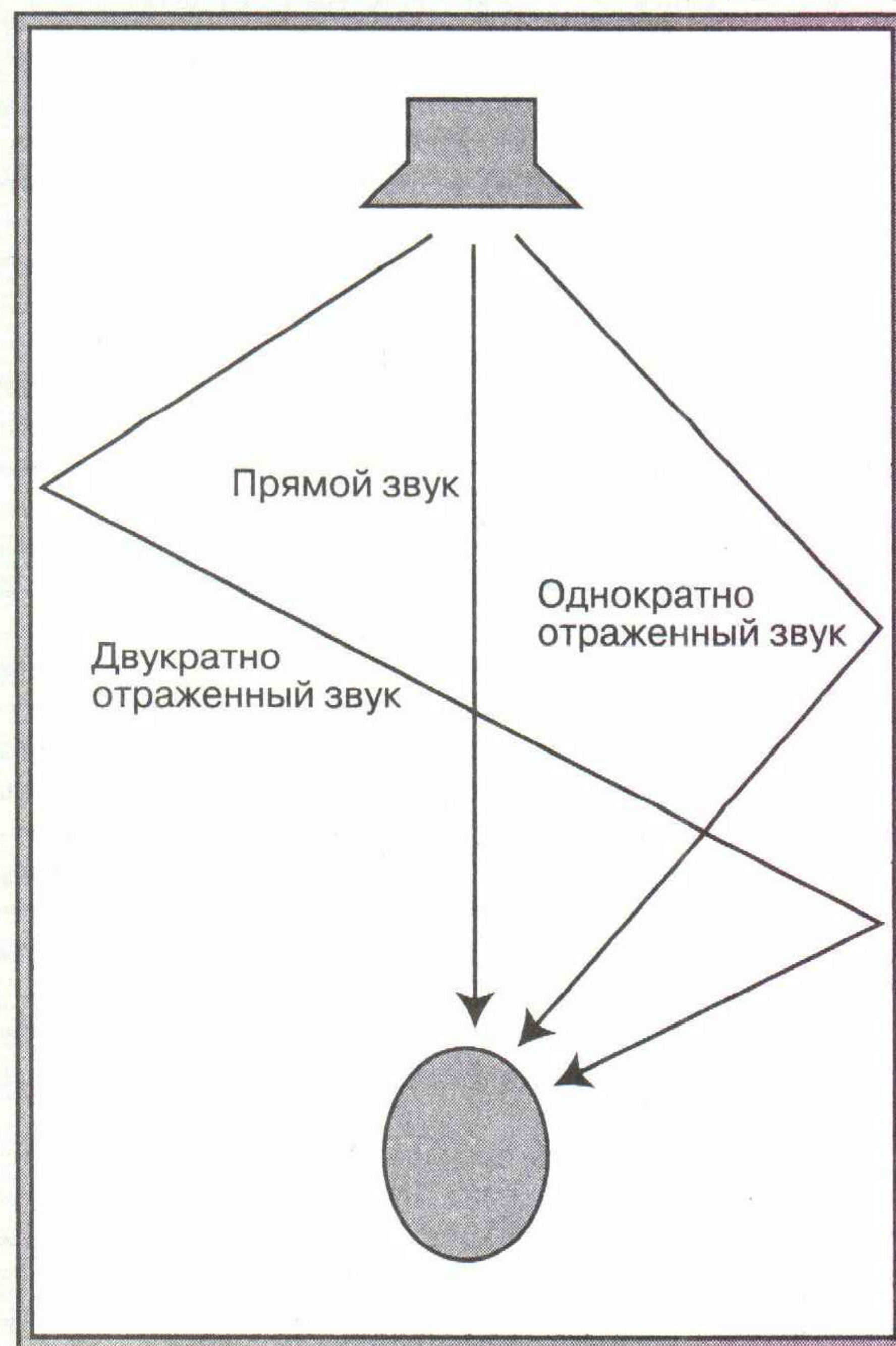
- звуковую плату Sound Blaster Live! в любом варианте (Value, Full Retail, OEM Value и т.д.) или любую другую PCI звуковую плату с поддержкой EAX;
- либо две пары обычных активных колонок, либо акустические системы Cambridge PCWorks FourPointSurround;
- программу (чаще всего это игра), поддерживающую вывод звука в формате EAX.

## A3D

Система пространственного звучания, аналогичная по своим областям применения (но не по принципам проектирования) EAX, была разработана фирмой Aureal Semiconductor для поддержки объемного звучания в

прикладных программах. Основная идея при создании любой аналогичной системы – получить трехмерный звук с минимальными затратами, т. е. желательно на двух динамиках и без применения дорогих звуковых плат. По отзывам большинства пользователей, именно фирме Aureal Semiconductor пока удалось это сделать лучше всего. Здесь и далее будет изложен взгляд на технологию A3D специалистов фирмы Aureal Semiconductor.

Какими путями до слушателя доходит звук? Рисунок ниже иллюстрирует эти пути:



Эта модель, строго говоря, справедлива для высоких частот. Низкочастотные звуки доходят по-другому, так как они легко проникают через препятствия и воспринимаются всем телом человека, достигая и его ушей. Поскольку определить направление и место источника их достаточно сложно, они обычно не используются для позиционирования источника звука.

Расчет формирования звука делается на основе модели HRTF\*. Обычная модель HRTF состоит из двух звуковых фильтров (по одному для каждого уха). Функционирование фильтров зависит от трассировки звука до уха слушателя. Именно правильной реализацией механизма HRTF (получено большое количество патентов) и объясняет фирма Aureal высокое качество своей системы объемного звучания. Так как, в отличие от EAX, ее звуковая модель учитывает специфические особенности человеческих ушей, то и объемность звука более натуральна. Звук на головных наушниках при этом наиболее правдоподобен, так как поступает отдельно на каждое ухо. При прослушивании через акустические системы возникает взаимовлияние одного канала на другой, объемный





эффект от этого становится менее заметным. Развивая свой успех, фирма Aureal разработала следующую версию 2.0 системы A3D. Основное внимание было уделено математическому алгоритму трассировки звука в зависимости от геометрии и материала среды распространения звука, названному Wavetracing. Алгоритм и соответствующее API разрабатывались Aureal в кооперации с такими известными компаниями и организациями, как NASA, Matsushita и Disney. При расчете звучания анализируются не только отражения звука от различных объектов, но и перемещение звуковых волн через открытую в комнате дверь, распахнутое окно и пр. Поддержка версии 2.0 требует значительной вычислительной мощности звукового процессора, поэтому она поддерживается только процессорами второго поколения, как, например, в звуковой плате Diamond Monster Sound MX300.

При подготовке этой страницы использовались материалы с WEB-сайтов компаний Creative Technology (<http://www.soundblaster.com>), Aureal Semiconductor (<http://www.aureal.com>) и Dolby Laboratories (<http://www.dolby.com>).

## ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ ОТВЕТЫ И СОВЕТЫ

После подключения джойстика к моей звуковой плате SB Live! все ее настройки под Windows 95/98 пропали, звук, соответственно, тоже. После переустановки драйверов и повторного подключения джойстика все повторилось. Что делать?

Проблема возникает из-за пересечения адреса порта, используемого некоторыми джойстиком, с адресом порта MIDI в режиме эмуляции обычного Sound Blaster для DOS. Возможны два варианта решения (смысл их один, но разные способы):

- отсоединить джойстик, выключить компьютер, а затем запретить SB 16 Emulation в разделе «Система» (System) «Панели управления», выбрав «Отключить в данной конфигурации» (Disable this device in this hardware profile). Далее следует выключить компьютер и подключить джойстик. Все будет работать нормально;

- отсоединить джойстик, выключить компьютер, а затем исправить в файле ctsyn.ini строку SBEnable=true на SBEnable=false, сохранив после этого файл. Далее следует выключить компьютер и подключить джойстик.

При этом освобождаются как адреса портов с 03x0 до 03xx, так и (в качестве побочного дополнительного положительного эффекта) 2 канала DMA.

\*\*\*

Я слышал, что уже многие игры поддерживают звук по EAX от Creative. У меня звуковая плата Sound Blaster Live!, и я хотел бы добавить в свои игры поддержку EAX. Как это сделать?

Поддержка производителя игровых программ звука по EAX постоянно расширяется. Сейчас существуют patch'и для следующих популярных игр: Descent: Freespace, Blood 2, Thief: The Dark Project, Alpha Centauri, Powerslide, Quake 2, Moto Racer 2, Klingon Honor Guard, Motorhead, Need for Speed III, Ultimate Race Pro, Unreal. Информация о поддержке EAX со стороны разработчиков игр регулярно публикуется на [www.sblive.com](http://www.sblive.com).

\*\*\*

Изготовил кабель для подключения CD-ROM к звуковой плате Sound Blaster Live! по цифровому аудиовыходу, но звука нет, хотя CD-ROM такой сигнал выдает и кабель я прозвонил. В чем может быть дело?

Дело, наверное, в том, что в данном случае требуется соблюдение полярности S/PDIF\* сигнала. Если применяется фирменный кабель, то полярность соблюдается автоматически благодаря защелкам на концах кабеля. Поэтому нужно просто перевернуть разъем либо на звуковой плате, либо на CD-ROM (но не одновременно, конечно).

\*\*\*

Подключил к цифровому аудиовыходу своего CD-ROM соответствующий вход звуковой платы SB Live!, но никакого звука при проигрывании аудио CD не услышал. При подключении обычного аудиовыхода CD-ROM к звуковой плате звук нормальный.

Эта ситуация встречается довольно-таки часто. Дело в том, что само по себе наличие цифрового выхода у CD-ROM еще не означает, что он будет действовать на самом деле. Очень часто этот разъем выполняет чисто декоративные функции. Поэтому приводим здесь перечень моделей, в которых цифровой выход функционирует (за основу взят перечень от фирмы Creative Technology).

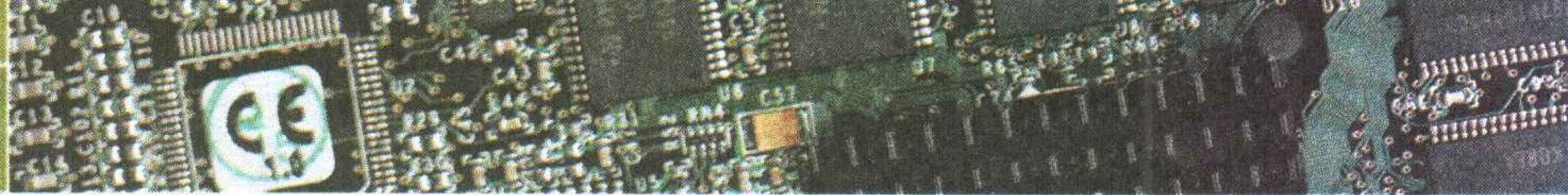
### Модель (версия firmware)

Acer 624S103 (U41N)  
Acer 36X 646S003 (36BP)  
AOpen 32X CD-932E (M902)\*  
AOpen 40X CD-940E (U31)  
ASUS 34x CD-5340 (2.10)  
ASUS 40X  
BTC 24X BCD24XH  
BTC 32X BCD32XH (U1.5)  
BTC 36X BCD36XH (U1.3)  
Creative CD620E  
Creative PC-DVD Encore DXR2 (1.7 & 1.8)  
Creative iNFRA 1800 12X IDE  
Creative iNFRA CD1620E (1.05)  
Creative iNFRA CD2421E (1.05)  
Creative iNFRA CD3220E (1.04)  
Creative iNFRA CD3620E (1.00)  
Creative iNFRA CD4020E (1.00)  
Cyber Drive 240D (2.20)  
Goldstar 4X GCD-R542B  
Liteon 16X  
Liteon 32X  
Matsushita 24X CR-585  
Mitsumi CRM-C-FX240S (j01)  
Panasonic MKE CR585-B  
Panasonic MKE CR586-B  
Panasonic MKE CR587-B  
Panasonic MKE CR588-B  
Panasonic MKE DVD2240E (1.8A)  
Panasonic MKE DVD5240E (B51C)  
NEC 24X CDR-1800  
NEC CDR-1801S (3.03)  
Pioneer 24X DR-A01S  
Pioneer 32X DR-A04S (1.05)  
Pioneer 36X DR-714S  
Samsung CD1220E (106C)  
Samsung CD2422E (MC103)  
Samsung CD3230E (PC103)  
Sony 24X  
Toshiba 24X  
Toshiba XM-6102B

\*\*\*

Не могу удалить запуск программы sbeinit для эмуляции DOS звуковой платой SB Live! из файла autoexec.bat.





Даже после удаления строки запуска она вновь появляется после перезагрузки Windows.

Существуют два способа решения проблемы:

- войдя в Windows 95/98, выбрать «Панель управления», «Установку/Удаление программ», а там строку Creative SB Live!, удалить программное обеспечение к плате и установить его заново по варианту Custom Installation, отменив установку драйверов DOS;
- переименовать директорию \Program Files\Creative\SBLive\DOSEnv.

\*\*\*

Пытаюсь установить драйвер Bus Master от Intel v.3.01, но после установки возникла ошибка защиты Windows 95. Моя звуковая плата – Creative AWE-64. Что делать?

Необходимо загрузиться в Safe mode, затем в панели «Ресурсы» звуковой платы изменить адрес синтезатора на таблице волн с 620 на 640 и перезагрузить Windows 95. Теперь все должно быть нормально.

\*\*\*

У меня нет звука в DOS играх со звуковой платой SB Live!. Что делать?

Если нужная игра не поддерживает каналы DMA и прерывания, указанные в панели «Ресурсы» (Resource) для Creative SB 16 Emulation, то звук можно получить только в режиме эмуляции MS-DOS или в DOS до входа в графическую оболочку Windows. Для этого необходимо проделать следующее:

- переписать последнее обновление программного обеспечения для SB Live! с сайта [www.sblive.com](http://www.sblive.com) и установить его;
- установить менеджер расширенной памяти EMM386 или аналогичный;
- перейти в директорию \Program Files\Creative\SBLive\DOSEnv и запустить программу sbeset.exe для установки необходимых параметров. Наиболее правильно установить адрес=220, прерывание=5, младший канал DMA=1, старший=5 и адрес MIDI=330.

– перезагрузить компьютер.

Примечания:

- в играх можно устанавливать в качестве Music Device как Sound Blaster, так и General MIDI;
- установки DOS при выборе параметра -w0 никак не связываются с параметрами Creative SB 16 Emulation в Windows. При выборе параметра -w1 параметры будут взяты из Windows.

\*\*\*

Установил себе SBLive!, но качество MIDI звука очень плохое. Как изменить эту ситуацию?

Следует сначала обязательно загрузить банк MIDI звуков с прилагаемого к плате CD-ROM (N3). Чем больше объем банка, тем звук будет лучше, но свободной памяти меньше. Затем следует выбрать устройство MIDI в соответствии с рисунком, приведенным ниже.

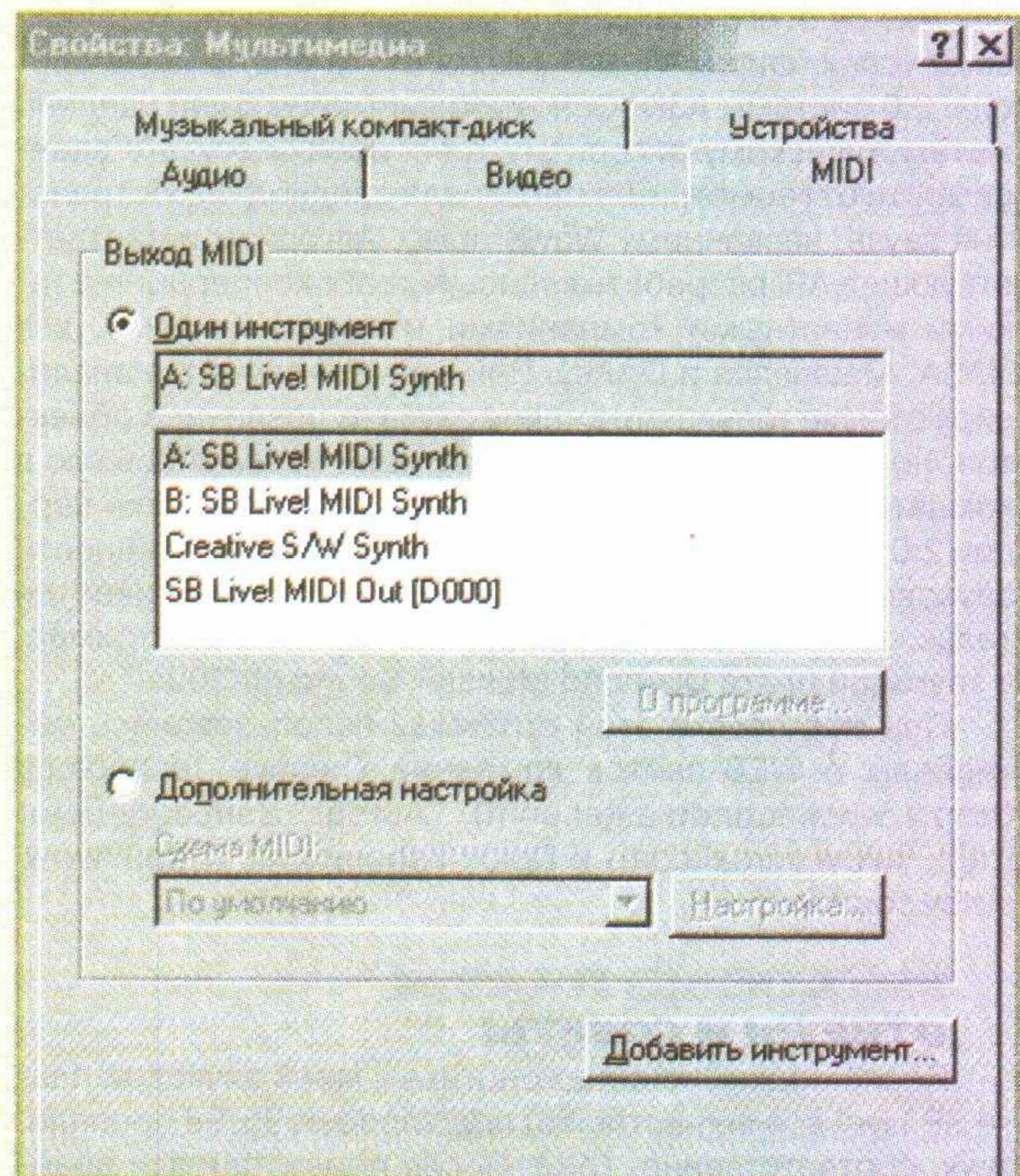
\*\*\*

У меня PCI звуковая плата PCI-AXP201. Не могу найти для нее драйвер под Windows NT 4.0. Такого драйвера нет как у ASUSTeK, так и у ESS Technology. Как быть?

Такой драйвер уже есть в бета-версии. Его можно переписать по адресу [ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/Drivers/BETA](http://ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/Drivers/BETA). Имя файла – n40v11b1.zip.

## ГЛОССАРИЙ

**ADC** – Analog Digital Converter – аналогово-цифровой преобразователь (АЦП). Предназначен для преобразо-



вания аналогового сигнала в цифровой код, т. е. каждому значению напряжения входного аналогового сигнала соответствует определенное значение выходного цифрового кода. АЦП, например, имеется в каждой звуковой плате и используется при записи с внешнего источника звука на жесткий диск.

**API** – Applications Programmer's Interface (API), интерфейс прикладного программирования. Спецификация набора функций, которую должны выдерживать разработчики программного обеспечения для совместимости своих программ с соответствующими операционными системами.

**Crossover** – разделитель, устройство, всегда имеющееся в многополосных акустических системах. Предназначено для разделения сигнала на полосы в соответствии с заданными частотами раздела. Как правило, если есть сабвуфер (низкочастотный динамик), то для него частота раздела принимается в 150 Гц.

**DirectX** – набор драйверов, образующий интерфейс между программами в среде Windows и аппаратными средствами. Развитие этого набора происходит непрерывно, сейчас выпущены такие версии (каждая следующая включает в себя возможности предыдущих):

DirectX 1.0 состоял из DirectDraw, DirectInput, DirectPlay и DirectSound;

DirectX 2.0 – появился Direct3D;

DirectX 3.0 – отмечен появлением в DirectInput специальной программы управления джойстиком и обновлением драйвера виртуального сопроцессора для поддержки MMX-технологии. К DirectSound появился свой API;

DirectX 3.0a имел небольшие корректировки в части поддержки MMX технологии;

DirectX 3.0b содержал исправления ошибок, выявленных в японской версии Windows;

DirectX 5.0 содержал ряд нововведений: поддержку игровых контроллеров с обратной связью – feedback (например, с отдачей от стрельбы), новую панель управле-





ния для игровых контроллеров, существенно улучшенную поддержку технологии MMX и улучшенный интерфейс управления для пользователя. Этот набор изначально входит в состав Windows 98 и поддерживает в этой системе работу с несколькими мониторами одновременно;

DirectX 5.2 содержит исправления некоторых мелких ошибок и новую версию DirectPlay;

DirectX 6.0 включает в себя поддержку нескольких новых 3D-функций: одностороннее мультитекстурирование, сжатие текстур и пр. Также повышено быстродействие драйверов набора и добавлена поддержка технологии 3DNow! фирмы AMD;

DirectX 6.1 включает в себя новый API, названный DirectMusic;

DirectX 7.0 и 8.0 находятся в разработке.

**Direct3D** – в силу бурного развития 3D-технологий, пожалуй, наиболее известная часть DirectX. Решает две задачи:

- программную обработку 3D-изображения для систем без 3D-ускорителей с полной поддержкой всего 3D-конвейера;
- обеспечение прозрачного доступа прикладных программ ко всем аппаратным ресурсам 3D-ускорителей.

В отличие от OpenGL, состоит из жесткого набора функций, определяемых фирмой Microsoft. Расширение этого API третьими фирмами не разрешается.

**DirectDraw** – часть набора драйверов DirectX, поддерживающих непосредственную работу с видеоплатой и позволяющих, например, прямую запись в видеопамять. Фактически DirectDraw – это менеджер видеопамати. Используя DirectDraw, любая программа может манипулировать видеопаматью, не привязывая эти действия к конкретной модели видеоплаты.

**DirectInput** – часть набора драйверов DirectX, поддерживающих непосредственную работу с аналоговыми и цифровыми джойстиком. Драйвера DirectInput используют реестр Windows для сохранения параметров джойстика и результатов его калибровки.

**DirectMusic** – часть набора драйверов DirectX версии 6, поддерживающая три функции:

- программная генерация волновой таблицы для MIDI звуков;
- интерактивное сочинение музыки;
- загрузка музыкальных файлов из сети.

**DirectPlay** – программный интерфейс для доступа игровых программ к коммуникационным средствам Windows, ликвидирующий зависимость конкретной игры от сетевого протокола и транспорта.

**DirectSound** – аудиосоставляющая набора DirectX, позволяющая микширование в реальном времени, прямой доступ к звуковой плате.

**DMA** – Direct Memory Access, прямой доступ к памяти. Это режим обмена данными между памятью и устройством ввода/вывода, управляемый специальным устройством (контроллером DMA) и выполняемый без участия центрального процессора. Использование этого режима значительно ускоряет работу, так как исключает пересылку данных в процессор и обратно.

**Dolby Pro Logic** – система объемного звучания, разработанная инженерами фирмы Dolby Laboratories. Запись и воспроизведение звука выполняется для пяти каналов – левого, центрального и правого фронтальных каналов, а также левого и правого тыловых каналов. Отли-

чается от системы Dolby Surround большим разделением фронтальных и тыловых каналов.

**Dolby Surround** – одна из первых систем объемного звучания, разработанных инженерами фирмы Dolby Laboratories. Запись и воспроизведение звука выполняется для четырех каналов – левого и правого фронтальных каналов, а также левого и правого тыловых каналов. Сигнал для тыловых каналов кодируется вместе с сигналами для фронтальных каналов. При воспроизведении стереосигнал требует декодирования для извлечения информации тыловых каналов.

**DVI** – Digital Video Interactive – система аппаратного сжатия движущихся видеоизображений с коэффициентом сжатия до 160:1 и записи звукового сопровождения по методу сжатия ADPCM.

**DVD** – Digital Versatile Disk, цифровой универсальный диск. Это самый современный стандарт хранения информации на оптическом (лазерном) диске. Отличается от обычного CD-ROM увеличенной почти в 30 раз емкостью (до 17 Гб). Для DVD принят другой стандарт на единицу скорости, так как объем информации на диске значительно больше. За единицу принято считать скорость считывания DVD-диска 1352 Кб/с. Поэтому привод с 5х DVD скоростью, например, имеет максимальную скорость считывания 6760 Кб/с. Возможны следующие варианты изготовления DVD дисков:

- односторонний односторонний с емкостью 4.7 Гб;
- односторонний двухсторонний с емкостью 8.5 Гб;
- двухсторонний односторонний с емкостью 9.4 Гб;
- двухсторонний двухсторонний с емкостью 17 Гб.

Существует также ряд типов DVD-дисков в зависимости от назначения.

**DVD-ROM** – диск, доступный только для чтения; может считываться только на приводе DVD.

**DVD-Video** – предназначен для записи видеофильмов и может воспроизводиться как в приводах DVD в компьютерах, так и в DVD-плеерах.

**DVD-R** – диски с однократной записью, предназначены для архивации данных.

**DVD-RAM** – перезаписываемые DVD-диски.

**DVD-Audio** – новый стандарт на аудиодиски. За счет увеличенной емкости диска увеличена частота дискретизации и разрядность. Кроме этого, звук может быть записан объемным (трехмерным).

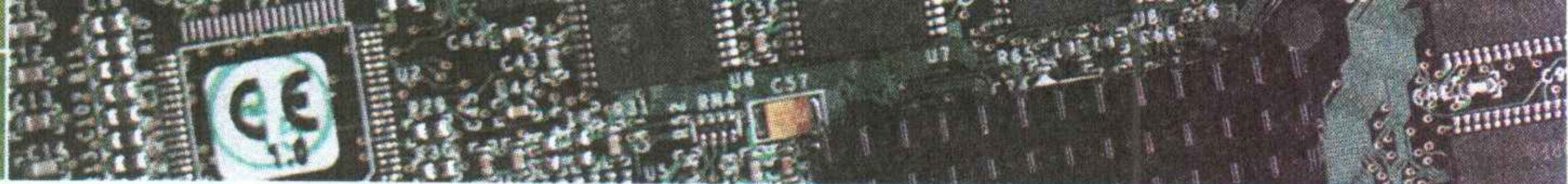
**DVD-1** – условное название первого поколения приводов для DVD-дисков. Имеют скорость чтения обычных CD-ROM дисков не выше восьми и, кроме этого, не могут читать CD-R и CD-RW диски.

**DVD-2** – условное название второго поколения приводов для DVD-дисков. Имеют скорость чтения обычных CD-ROM дисков до 24-кратной и, кроме этого, могут читать CD-R и CD-RW диски.

**Dynamic Range** – динамический диапазон. Это характеристика качества аудиотракта. Измеряется в децибелах и показывает отношение уровня выходного сигнала при номинальной выходной мощности к уровню наименьшего слышимого звука. Такие параметры, как динамический диапазон и отношение сигнал/шум, связаны между собой – не может быть у устройства высокое соотношение сигнал/шум и узкий динамический диапазон. Для высококачественных аудиоустройств значение динамического диапазона не может быть хуже 95 dB.

**FM Music Synthesizer** – синтезатор MIDI с частотной модуляцией (Frequency Modulated), имеет несколько каналов (голосов). Каждый канал содержит два и более си-





нусоидальных генератора (оператора), управляющих параметрами (частота, амплитуда) друг друга. Качество звука при чистом синтезе среднее даже при 20-ти головом синтезаторе, так как все звуки инструментов создаются искусственно. Для более качественного звучания используется синтезатор на таблице волн.

**Frequency Response** – диапазон частот, одна из основных характеристик аудиоаппаратуры, в том числе и звуковых плат компьютеров. Определяется как возможность воспроизведения указанных частот с отклонением от плоской амплитудно-частотной характеристики не более чем на  $\pm 3$  dB. Стандартный диапазон частот для качественной аудиоаппаратуры составляет 20 Гц – 20 кГц.

**Full-Duplex** – полный дуплекс. Протокол, при котором прием и передача данных могут быть выполнены одновременно, в отличие от Half-Duplex.

**Half-Duplex** – полудуплекс – протокол, поддерживающий передачу данных в обоих направлениях, но не одновременно. При Full-Duplex возможно вести одновременно прием и передачу данных.

**HRTF** – Head-Related Transfer Functions, функции передачи звука. Они связаны со строением человеческой головы – концепция передачи звука, основанная на специфических особенностях восприятия звуков человеком. Наше ухо имеет нелинейную амплитудно-частотную характеристику, причем с уменьшением уровня громкости звука нелинейность возрастает.

**MIDI** – Music Instrument Device Interface – стандарт на язык и аппаратуру представления звуков различных инструментов. Команды MIDI сообщают аппаратуре, у какого инструмента, на какой октаве и какая нота должна звучать. Поэтому запись мелодии в MIDI командах очень компактна. Существует много разновидностей этого стандарта – General MIDI, Roland MT-20 и пр.

**MIDI Interface** – порт подключения внешних MIDI-устройств. Интерфейс – токовая петля с питанием от передатчика и гальванической развязкой входных цепей, выведен на контакты 12, 15 разъема игрового адаптера (джойстика).

**M-JPEG** – Motion JPEG – метод сжатия для обработки движущихся изображений. Используется в ряде устройств среднего (по стоимости) уровня для ввода в компьютер видеoinформации.

**MPEG** – Motion Picture Expert Group – организация-разработчик стандартов на типы кодирования видео- и аудиосигналов.

**MPEG-1** – также стандарты ISO/IES 11172, тип кодирования видеоизображения и/или звука, позволяющий при потоке данных на уровне 1,5 Мбит/с (170 Кб/с) передавать изображение с качеством бытового кассетного видеомagnetofона стандарта VHS (Video Home System) со стереофоническим звуковым сопровождением. Исходное изображение – 352x240 пикселей, 30 кадров в секунду. В стандарт также входит программная реализация кодера и декодера на языке C. Низкая скорость потока данных позволяет использовать в качестве носителя видеoinформации обыкновенный четырех- и более скоростной CD-ROM. Диски в MPEG-1 формате обычно обозначаются как Video CD.

**MPEG-2** – ISO/IEC 13818, стандарт на кодирование для высококачественной передачи и хранения изображений в вещательном формате (720x480 пикселей), аудиoinформации и данных при потоке 28 Мбит/с (3,5 Мб/с). Стандарт предусматривает одновременную передачу множества TV-каналов с возможностью шифрова-

ния для ограничения доступа к информации. Допускается многоканальная передача аудиоданных (2 канала аудиопотока MPEG-2 эквивалентны потоку MPEG-1). Этот формат пока не имеет массового применения, но с появлением DVD-накопителей CD-ROM началось расширение сферы его использования.

**MP3** – MPEG Audio Layer 3, третий аудиослой в MPEG. Это популярная технология сжатия звука, являющаяся неотъемлемой частью стандартов MPEG-1 и MPEG-2. Позволяет сохранить качество звучания, подобное качеству обычных аудиокомпакт-дисков, даже при сжатии в соотношении 1:12. Стал широко применяться именно как способ компрессии аудио (а не только для записи звука на видеодисках MPEG форматов) в Internet из-за малых размеров сжатых аудиофайлов. Возможно, благодаря MP3 обычные аудиоплееры постепенно будут замены на MP3 плееры, не имеющие никакой механики, с малым энергопотреблением и высоким качеством звука.

**Obstruction** – преграда, препятствие. Это понятие используется в современных системах трехмерного звучания, поддерживаемых многими PCI звуковыми платами. Зная характеристики преграды, программа и/или процессор звуковой платы может правильно отобразить звук от источника, находящегося за преградой, но в той же акустической среде.

**Occlusion** – это понятие также используется в современных системах трехмерного звучания, поддерживаемых многими PCI звуковыми платами. Оно характеризует свойства стены (материал и толщину) таким образом, что программа и/или процессор звуковой платы может правильно отобразить звук от источника, находящегося за этой стеной.

**PMPO** – Peak Music Power Output – выходная пиковая музыкальная мощность. Показатель выходной мощности аудиоаппаратуры, который, строго говоря, необъективен. Оценить пиковую мощность очень трудно. Некоторые производители определяют PMPO как выходную мощность при 10 % нелинейных искажений, другие вообще никак не определяют. Поэтому надпись PMPO=240W на акустических колонках с номинальной (RMS) мощностью 10 Ватт вполне может иметь место.

**RMS** – Root Mean Square – среднеквадратичное значение. Это показатель, применяемый для оценки выходной мощности усилителей, а также акустических систем. Определяется как среднеквадратичное значение для синусоиды сигнала на частоте 1 000 Гц, причем для усилителей измеряется при номинальном уровне входного сигнала. Для акустических систем, как правило, при достижении уровня 1 % нелинейных искажений. RMS является значительно более объективным показателем, чем PMPO.

**SB-Link** – технология, разработанная совместно фирмами Creative Technology и Intel. Суть ее в том, что для совместимости аудиоплат с PCI интерфейсом с классическими аудиоплатами с ISA интерфейсом на материнской плате устанавливается специальный джампер, после включения которого реакция системы на запрос DMA и IRQ от PCI звуковой платы становится такой же, как и от обычной ISA звуковой платы. Необходимость такого способа вызвана отсутствием на шине PCI сигналов IRQ и DMA, аналогичных шине ISA. Таким образом возможно использование PCI звуковой платы с любыми MS-DOS программами (в основном играми). Для реализации этой технологии требуется, конечно, не только





джампер, но и поддержка со стороны chipset (Intel) и звуковой платы (Creative Technology). Сейчас данная технология поддерживается для звуковой платы Creative AWE64D PCI и материнских плат с chipset 440BX ASUSTeK серии P2B.

SNR – Signal-To-Noise Ratio – отношение сигнал/шум, один из важнейших показателей качества аудиоаппаратуры, в том числе и звуковых плат. Измеряется в децибелах как отношение уровня полезного сигнала к уровню собственного шума аппаратуры. Для высококачественных аудиоустройств значение сигнал/шум не может быть хуже 95 dB.

S/PDIF – Sony/Philips Digital Interface, цифровой интерфейс от компаний Sony и Philips. Это фактический стандарт интерфейса связи компьютерного оборудования с бытовой аудиоаппаратурой и электронными музыкальными инструментами. Такой интерфейс, в частности, служит для подключения выхода аппаратного DVD-декодера к аудиоаппаратуре. Для обмена данными в S/PDIF может использоваться обычный экранированный аудиокабель.

WT Music Synthesizer – синтезаторы с табличным синтезом (Wave Table), хранящие в своей постоянной памяти образцы (волновые таблицы – цифровые последовательности выборок) сигналов настоящих «живых» инструментов для нескольких нот диапазона по каждому инструменту. Как правило, минимальный объем таблицы – 1 Мб. На многих звуковых платах возможна установка дополнительной памяти для загрузки таблиц, которые могут быть созданы самим пользователем. Качество волнового синтеза высокое, но уже при более высокой цене.

**Реверберация** – послезвучание, наблюдающееся после выключения источника звука и обусловленное одновременным приходом в определенную точку отраженных или рассеянных звуковых волн. Сильно влияет на слышимость звуков в помещении, соответственно, является очень важным фактором имитации звуковой обстановки различных помещений – от комнаты до пещеры, храма или стадиона.

Материал предоставлен  
компанией «Сплайн»  
Тел. 964-82-58  
<http://www.spline.ru>

## ИГРЫ

<http://kulichki.rambler.ru/svd/games/>

Вы еще не забыли, что такое Sega Mega Drive, Super Nintendo, Sony PlayStation, GameBoy и пр.? Если забыли, то я напомним: это игровые приставки. Данная страница создана как для фанатов приставок, так и для людей, ныне играющих на PC, но любящих вспомнить былую молодость. Здесь вы сможете найти приставочные игры, в которые вы, возможно, играли в недалеком прошлом и которые были переведены на PC. Среди них такие шедевры, как Donkey Kong Country, Castle Vania, Alladin, Mortal Kombat и другие. А еще эти игры примечательны тем, что занимают очень мало дискового пространства (от 100 Kb до 2 Mb) и вы спокойно сможете записывать их на дискеты и играть, например, на уроках информатики.

<http://www.nosorog.alf.ru/fifa99/>

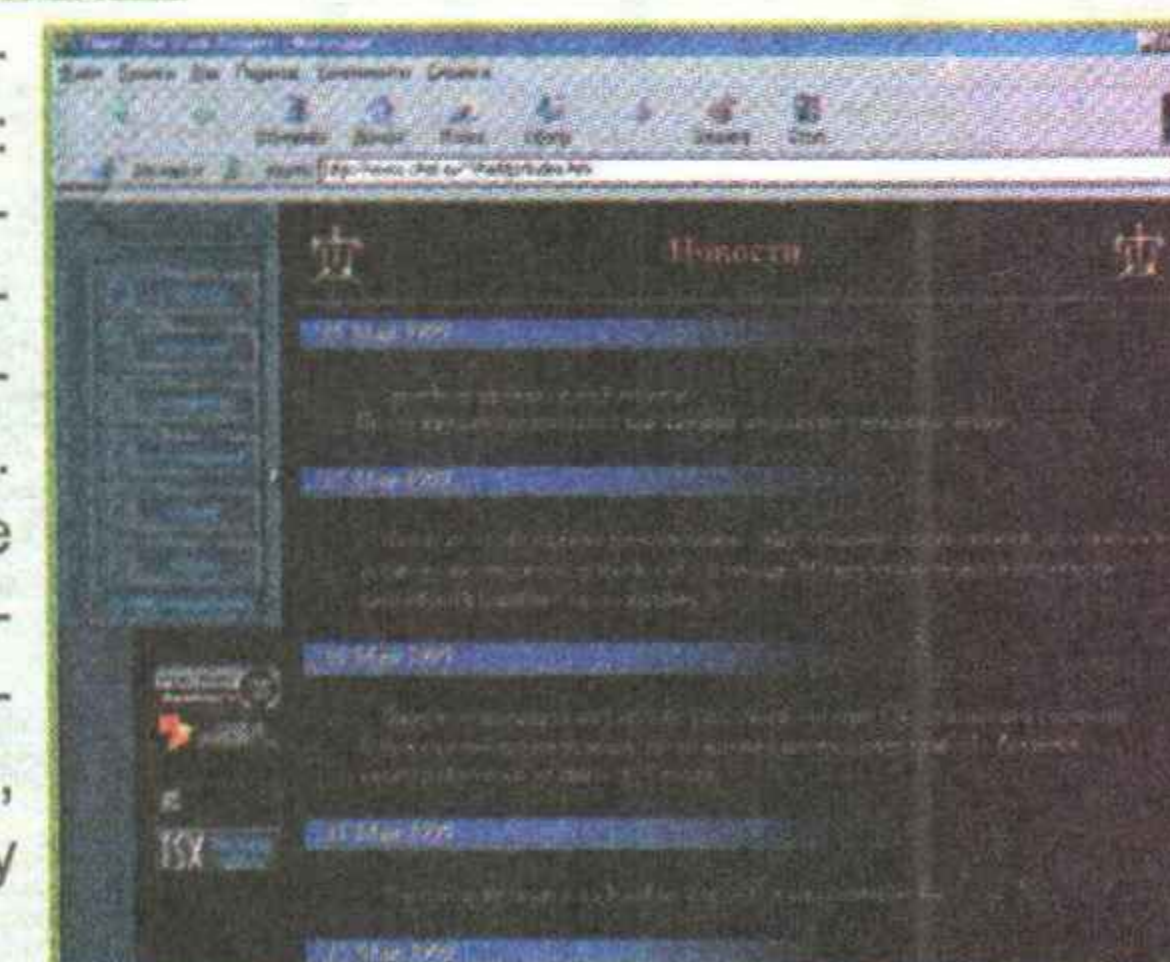
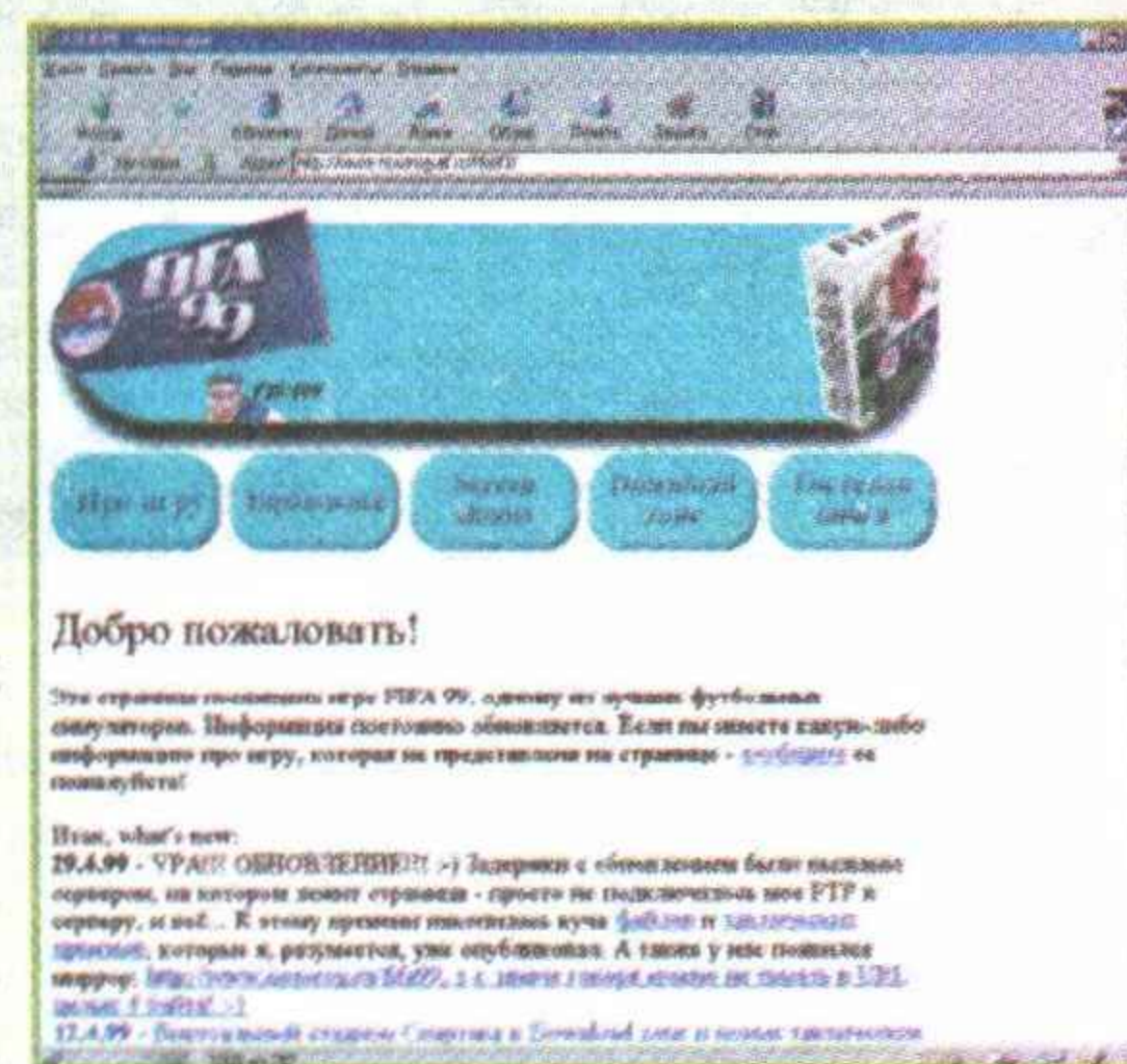
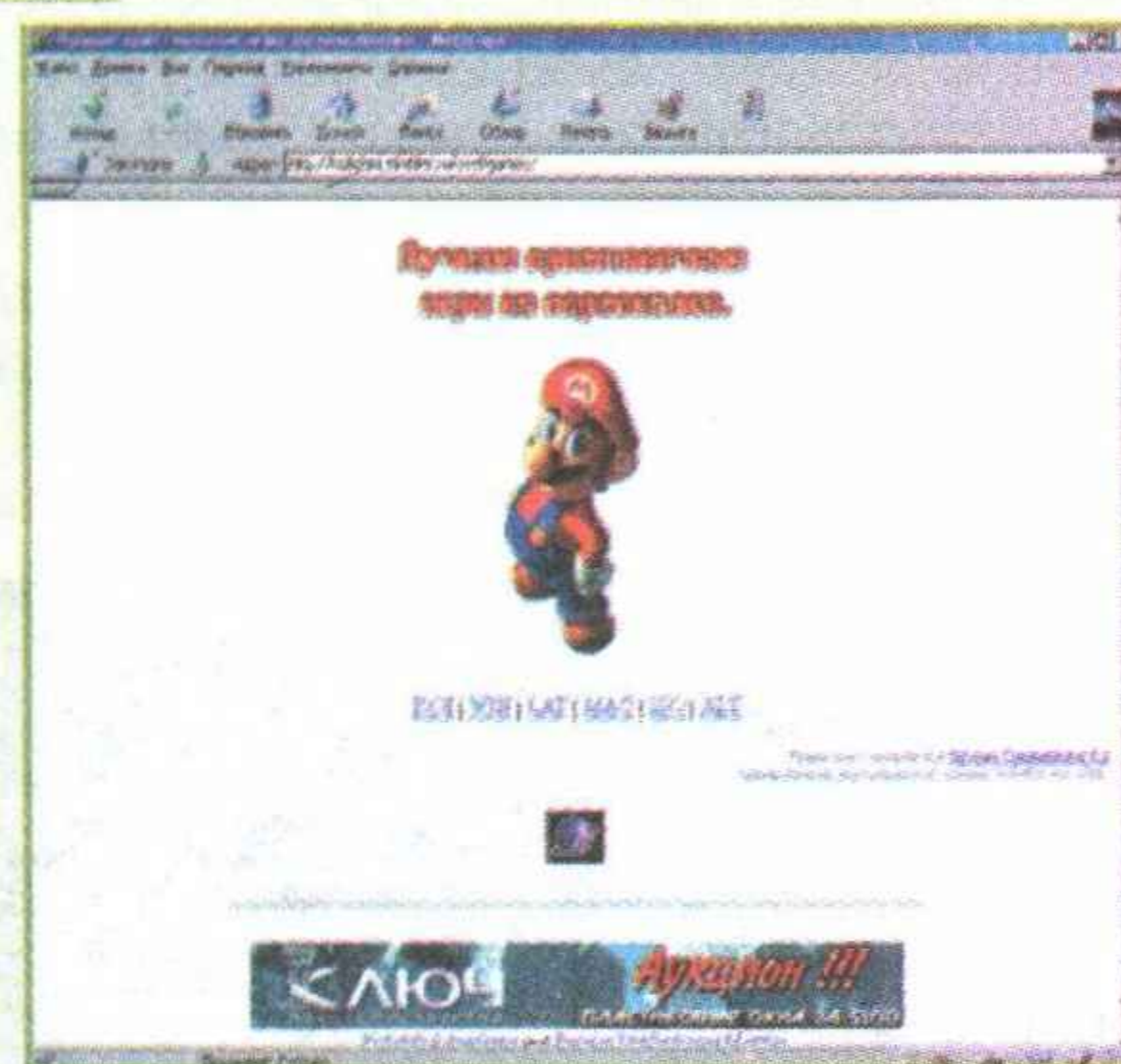
Футбол всегда был для нашей страны спортом № 1, а с недавнего времени, благодаря серьезным успехам российских команд в еврокубках, интерес к нему еще сильнее возрос. Поэтому и игровые симуляторы футбольных соревнований имеют традиционно высокий рейтинг. Данная страница посвящена одной из лучших компьютерных игр в футбол – FIFA-99 от Electronic Arts. Здесь вы найдете исчерпывающую информацию по игре, множество разнообразных патчей, программ и полезных файлов. Например, можно добавить в оригинальный комплект игр суперматч «Украина-Россия», состоявшийся прошлой осенью в Киеве. В тот сентябрьский вечер наша сборная, к сожалению, уступила со счетом 2:3, но теперь у вас есть шанс расставить все на свои места и обыграть украинцев.

<http://gammer.kiev.ua/index.htm>

На какое-то время GaMMeP, один из самых популярных русскоязычных сетевых игровых обозревателей, перестал публиковать в Сети свои обзоры. И, признаться, без них было весьма скучновато. Однако несколько месяцев назад легендарный киевский специалист по компьютерным игрушкам сменил адрес и вновь начал публиковать свои рассказы о лучшем в мире игрового софта. Раз в несколько дней на этом сайте можно прочитать описания Гам-Мера, написанные в задорном, веселом стиле и посвященные новинкам рынка PC. Кроме того, добавился раздел «Игровые базары», где игроки со всего бывшего Союза обсуждают свои пристрастия.

<http://www.chat.ru/~thiefdp/index.htm>

Эта страничка полностью посвящена одной единственной игре, «Thief: The Dark Project». Уж так эта игра понравилась автору сайта, что он постарался на славу, сделав очень симпатичную и цельную страничку об игре. Вы найдете здесь не только полное описание по прохождению этой популярной «стрелялки», но и сможете скачать демоверсию, видеоролик, патчи, взломщики и даже обои к любимому Windows.





[www.astalavista.ru](http://www.astalavista.ru)

Asta La Vista – так называется один из нескольких московских игровых клубов, где можно поиграть с друзьями в любимые компьютерные игры (главным образом, в многопользовательские). Помимо подробного рассказа об услугах, предоставляемых игровым клубом, на сайте можно почитать о регулярно проводящихся турнирах в



Quake и другие игры и о вполне кругленьких суммах, которые, если верить клубу, выигрывают победители виртуальных соревнований.

## КИНЕМАТОГРАФ

<http://home.tula.net/titanic/>

Фильм Джеймса Камерона «Титаник» произвел огромное впечатление на людей во всем мире. И в World Wide Web'e не могли не появиться десятки и сотни разнообразных сайтов, посвященных игре. Но поспешу вас разочаровать – на этой страничке вы не найдете информации о полюбившемся большей части женского населения Леонардо Ди Каприо и его «подруге» Кейт Уинслет. Страничка полностью посвящена истории гибели тепло-



хода «ТИТАНИК». Здесь вы найдете подлинные факты о легендарном корабле, начиная с его строительства и заканчивая историей оркестра, который играл в ту злосчастную ночь.

<http://www.lgg.ru/~trn/>

Многие наши кинолюбители по достоинству оценили творения Квентина Тарантино. Картины, к которым приложил руку Мастер («Криминальное чтиво», «От заката до рассвета», «Прирожденные убийцы» и др.), почти всегда становились шедеврами на обоих полушариях. На российском сайте о Квентине Тарантино можно найти некоторые биографические данные и другую информацию о нем, а также фотографии с кадрами из его фильмов.



Здесь имеется чат и доска сообщений, где можно общаться с другими поклонниками Тарантино со всего мира. Еще можно послушать тарантиновские саундтреки из фильмов в Real Audio (включая незабвенную «Girl, you'll be a woman soon») и даже скачать фрагмент из самого фильма, почитать интервью с маэстро и рецензии на его фильмы.

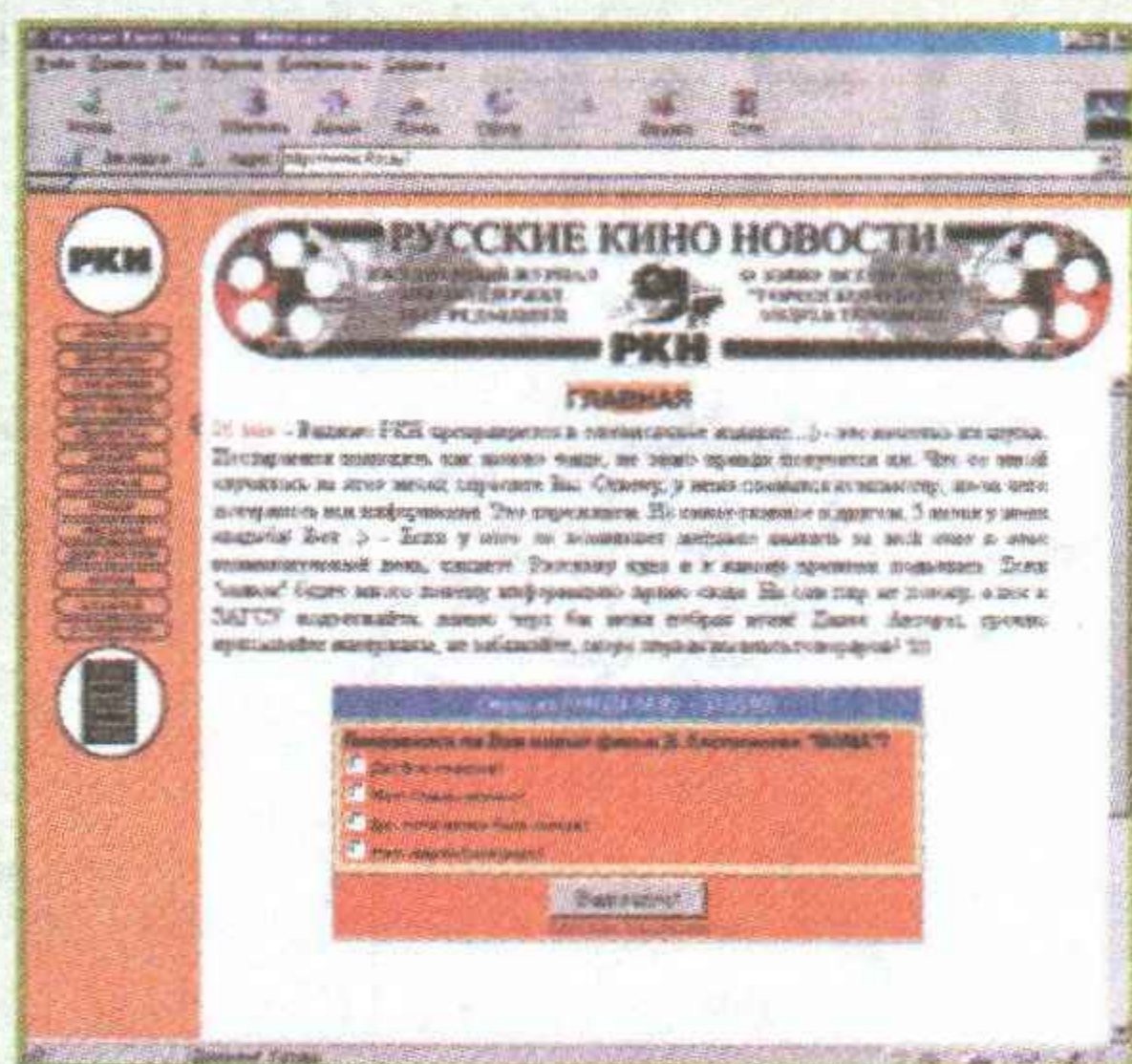
<http://www.corbina.ru/~versia23/hacks/film/>

Вы любите компьютеры и хорошее кино? А хорошее кино про компьютеры? Если любите, то вам определенно необходимо посетить данный сайт, полностью посвященный фильму «Хакеры». Автор сайта назвал эту картину лучшим киберфильмом нашего времени. Хотя сайт находится в стадии разработки, начало все же многообещающее: присутствует сценарий «Хакеров», биография некоторых актеров, фотогалерея. Единственное, что вам может испортить настроение, это зловещая надпись «Underconstruction», которая появится, когда вы попытаетесь зайти на отсутствующую пока часть странички, но даже эта мелочь оформлена Web-дизайнерами весьма оригинально.

<http://www.rkn.ru/>

«Русские киноновости» – так называется этот сайт. Если вы хотите постоянно быть в курсе новинок отечественного и зарубежного кинематографа, но по каким-либо причинам не можете смотреть телепередачи и читать





мало почитателей в нашей стране, есть специальный раздел.

## МУЗЫКА

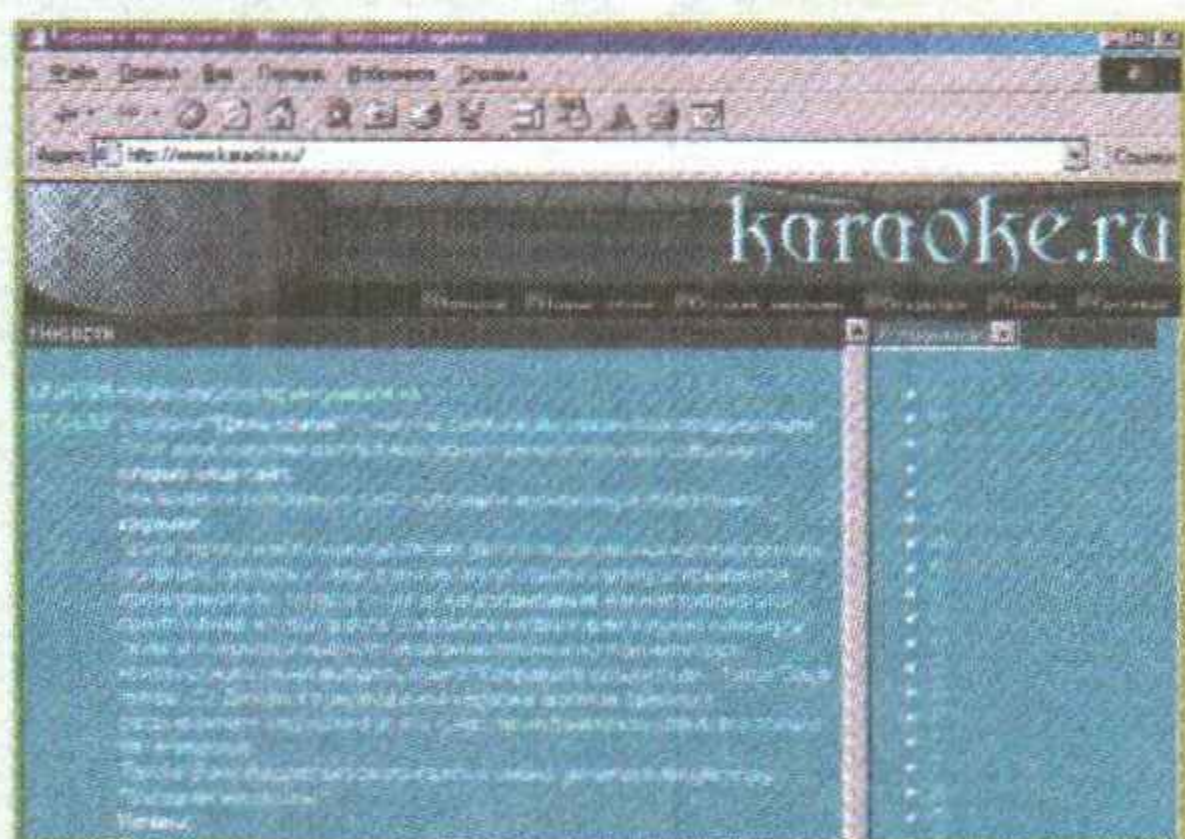
<http://www.cdru.com/>

Рынок музыкальной продукции пополняется каждый день, и проследить за появляющимися новинками компакт-дисков очень сложно. Но вы можете получать информацию о музыкальных новинках, не выходя из своего дома. Достаточно зайти на сайт «Музыкального телефона», и практически любая информация, касающаяся новинок популярной музыки, будет перед вами. На страничке вы найдете нотный архив, лучшую двадцатку музыкальных хитов, музыкальные новости, а также чат. Помимо этого на сайте расположено множество ссылок на полезные и интересные сервера.

<http://spektr.rdd.usart.ru/>

Формат MP3 уверенно завоевывает сердца меломанов, так как очень удобно слушать музыку, не отходя от любимых компьютеров. Можно создать сборничек из сотни-другой любимых композиций, который в любой момент можно дополнить или «подчистить». Единственная проблема – это место на винчестерах. Сотня таких файлов займет по меньшей мере около 300–400 мегабайт дискового пространства. Но игра стоит свеч – любой новомодный сингл из первой десятки британского или американского ТОПа появится в вашем компьютере раньше, чем на прилавках магазинов. На сайте собрана огромная база песен не менее сотни различных исполнителей. Вы всегда сможете выбрать лучшие на данный момент композиции, зайдя в раздел ТОП-20.

<http://www.karaoke.ru/>



Как видно из названия, сайт посвящен японскому изобретению – караоке. Здесь можно найти нужную песню (воспользовавшись каталогом или поиском), скачать себе на компьютер файл и насладиться результатом идеи восточных братьев, прогорлавив себе в удовольствие любимую песню Алены Апиной, группы «Кино» или даже ансамбля «Голубые гитары» (да-да, на этом сайте есть и подлинные раритеты). Для воспроизведения караоке-файлов (файлы с расширением .kar) на сервере можно взять караоке-проигры-

журналы, ведущие обзор фильмов, то не поленитесь и загляните на эту страничку. Здесь можно найти информацию о фильмах действительно всех жанров и направлений. Даже у пресловутого индийского кино, у которого до сих пор осталось не-

мало почитателей. Также здесь предлагается поиграть в увлекательную игру «Отгадай мелодию».

## ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

<http://www.cooking.ru/>

Скажите, вы любите готовить? Лично я не люблю, хотя вкусно поесть – это всегда пожалуйста. Поэтому не стоит пропускать этот сайт. Ведь, согласитесь, приятно будет человеку, если в его день рождения вы преподнесете ему вкуснейший приготовленный вами пирог или торт! Даже если вы совсем не умеете готовить – это не беда, ведь всегда с чего-то нужно начинать. И в этом вам поможет информация, содержащаяся на этом сайте. Кстати, помимо рецептов здесь вы сможете прочитать кое-что о вине и найдете диеты для похудения.

<http://prikolis.lgg.ru/>

Пожалуй, все люди любят смеяться, и это правильно. Смех полезен – доказано наукой. В больших компаниях люди обращают внимание прежде всего на тех, кто может рассказать чего-нибудь прикольное и посмешить окружающих. Если вы решили оказаться в центре компании, можете посетить сайт «Приколы». Здесь вы найдете массивную подборку всевозможных шуток, анекдотов, армейских высказываний, афоризмов и еще много чего интересного и веселого.

<http://www.omen.orc.ru/>

Вы любите универсальные странички? Тогда вам сюда. Определенной тематики сайт не имеет, на нем есть почти все, что может потребоваться любителям развлечений. Здесь вы сможете и пообщаться с народом, и скачать софт (Интернет, графика, игры, крики), и послушать музыку в формате MP3, и почитать анекдоты, и даже обрести новых знакомых, посетив рубрику «Знакомства». Насчет оформления можно сказать лишь то, что его попросту нет. Но для этой страницы оформление как раз не играет никакой роли.

<http://www.delfin.ru/misc/rri/>

Николая Фоменко знают в нашей стране почти все, а вот похвастаться знанием его приколов может не каждый. Как сказал сам Фоменко, смех без причины – признак незаконченного высшего образования. Но причина посмеяться, посетив данный сайт, у вас, несомненно, будет! Кроме того, что очень удобно, можно подписаться на рассылку дяди Колиных приколов по E-mail. На страничке также имеются клипы, картинки, чат и куча ссылок на другие сайты.

[www.sport-express.ru/](http://www.sport-express.ru/)

[www.sovietsport.ru](http://www.sovietsport.ru/)

Газеты «Спорт-Экспресс» и «Советский спорт» являются наиболее популярными среди любителей спорта. Их читают все, от пожилых людей до молодежи. А недавно почти одновременно обе газеты обзавелись своими веб-сайтами. На Интернет-страницах двух лучших российских спортивных изданий вы сможете найти ту же информацию, что и в газете, а также информацию, которую на газетной полосе не уместить (архивы, фотографии, конференции и многое другое). «Спорт-Экспресс» регулярно проводит на своем сайте опросы общественного мнения, результаты которых потом публикует в газете.

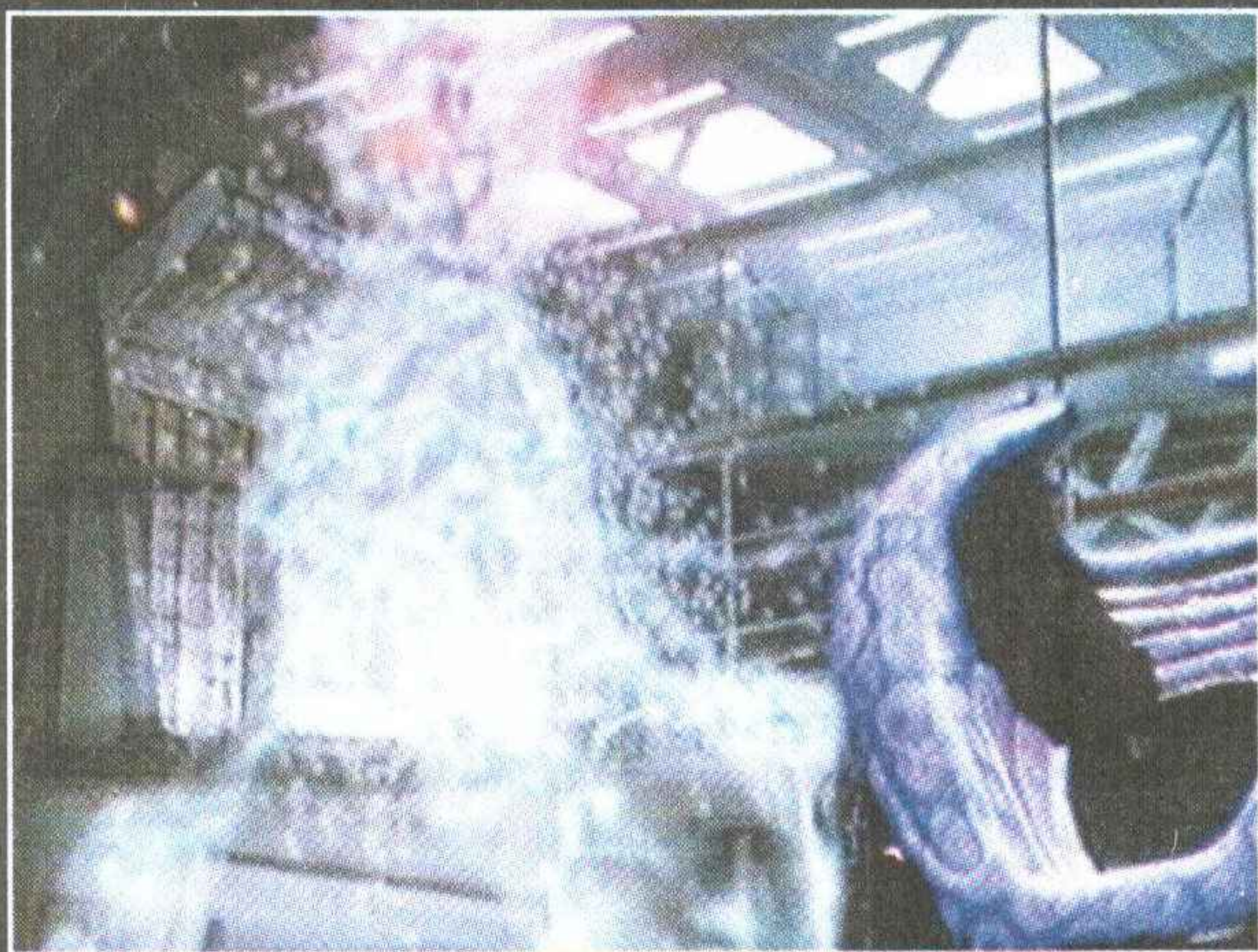
[Tentaculatus, tentaculatus@yahoo.com](mailto:Tentaculatus, tentaculatus@yahoo.com)



# ПАДЕНИЕ К АПОФЕОЗУ

## Falling Toward Apotheosis

**Лориен:** Ты не можешь спасти их всех.  
**Шеридан:** Я могу попытаться.



Производственный номер: **404**  
 Дата премьеры: **25 ноября 1996 года**  
 Сценарист: **Майкл Стражинский**  
 Режиссер: **Дэвид Игл**  
 Рейтинг в Internet: **8,74**

Ворлонцы продолжают атаковать все новые миры, на станции паника. Шеридан решает изгнать Коша с «Вавилона-5», но Гарибальди убежден, что людям не удастся сделать это. Картажье рассказывает Лондо о своей заветной мечте.

В ролях:

**Уэйн Александер** – Лориен  
**Вортем Криммер** – император Картажье  
**Эд Вассер** – Морден  
**Том Биллет** – гвардеец  
**Терри Кейн** – молодая женщина  
**Адрайт Чемберлен** – Кош

### АНАЛИЗ

«Apotheosis» в английском языке означает «возвышение до статуса божества», или обожествление. Тема обожествления относится не только к ворлонцам, которые возомнили себя бгами, но и к Картажье, готовому пожертвовать своим народом, а также изменению отношения к Шеридану.

**JMS:** Интерпретация – это все. Кто-то опускается до того, что подразумевает возвышение, – это обещает неминуемый конфликт.

### ШЕРИДАН

Лориен исцелил Шеридана на За'ха'думе, отдав ему часть своей жизненной энергии. Капитану осталось жить около двадцати лет. Если бы Шеридан послушался совета Деленн, оказался бы он в подобной ситуации?

**JMS:** Не полетев бы на За'ха'дум, он избежал бы подобной участи, но судьба все равно настигла бы его.

Смерть Шеридана через двадцать лет может быть той страшной ценой, о которой говорила Деленн в «Войне без конца», ч. 2. Через семнадцать лет ему останется жить лишь два или три года.

### ДЕЛЕНН

Будучи подавленной и считая себя виновной в случившемся, последнее время Деленн играла весьма пассивную роль. Теперь пришло время вновь действовать. В ней по-прежнему живы пламя и сталь, которые ждут своего часа...

Имел ли право Шеридан делать Деленн предложение после того, что сообщил ей Лориен?

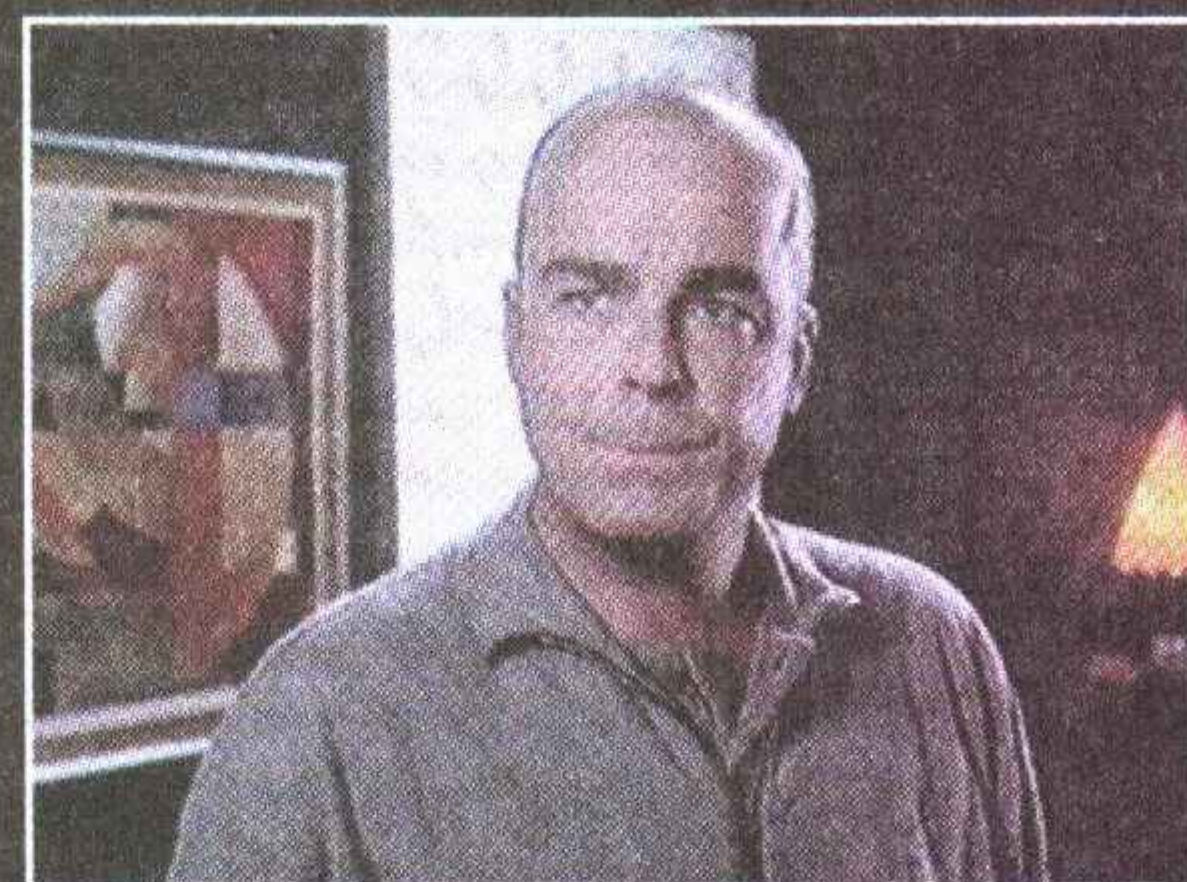
**JMS:** Думаю, что лучше знать о подобном в самом начале, нежели выяснять это потом.

Сравним ли по своей значимости минбарский ритуал с предложением Шеридана?

**JMS:** Думаю, к моменту, когда Деленн предложила провести ритуал, они оба понимали, что их отношения зашли слишком далеко, чтобы быть обычным флиртом... их ждет долгий путь.

### ГАРИБАЛЬДИ

Гарибальди заявил Франклину, что его, возможно, утянуло в гиперпространство, когда Тени покинули окрестности станции. Об этом впервые было упомянуто в «Пророчествах и предсказаниях», когда Синклер просил Иванову держаться подальше от корабля базирования пиратов, чтобы не быть увлеченными вслед за ним. Истребитель Гарибальди был найден в 87 секторе, на расстоянии 12 световых лет от «Вавилона-5».



Почему все странно обращаются с Гарибальди?

**JMS:** Главная причина того, что никто не кричит от радости при виде Гарибальди, в следующем: никто не знает, что произошло на самом деле. Он говорит, что его истребитель был увлечен кораблями Теней, уходящими в гиперпространство. Это очень странная история, так что возникает вопрос: а все ли было рассказано? Поэтому все вынуждены быть слегка сдержанными...

### ЛОНДО

**JMS:** Здесь вы получаете ощущение, что за личностью он было до того, как империя начала загнивать, а вместе с этим и фортуна стала отворачиваться от него. Он способен устроить многое, если захочет.

Вероятнее всего, не сумев предложить наказания для Г'Кара, Лондо упустил первый шанс изменить свою судьбу, как и предсказала леди Морелла: спасти глаз, что не видит (подробнее о пророчестве Мореллы см. в статье «Наиболее известные центавриане», «Игромания», № 11 (14) за 1998 г.).



**JMS:** Было бы очень хорошо, если бы Лондо, по крайней мере, попытался бы что-нибудь предпринять, чтобы спасти глаз, что не видит великолепия Картажье...

### КАРТАЖЬЕ

**JMS:** На мой взгляд, самое страшное в Картажье – это то, что им движут лишь капризы... Он способен подарить вам чудесную вещь, отвернуться и убить вас. Вы никогда не знаете, что ждать от него.

### ВОРЛОНЦЫ

Представления Картажье о конце Примы Центавра («Пусть все сгорит в огне») могут быть связаны с ответом Коша на вопрос императора Турхана («Пришествие Те-ней»). Собственно говоря, Кош ска-



зал больше, чем понял император: вероятно, он либо предвидел строительство уничтожителя планет, либо догадывался о нем и знал, что его могут использо-

вать против Примы Центавра. Если так, то как давно ворлонцы планировали изменить свою политику?

Существует ли связь между замечанием Коша-2 насчет того, что Шеридан открыл «не ту дверь», и изменением стратегии ворлонцев?

**JMS:** Они не могли нарушить правила соглашения, но он сделал это... и все завертелось.

Разве Лита уже не говорила новому Кошу, что в Шеридане есть частица прежнего Коша? В действительности она сказала: «Прежде я сказала вам, что во мне нет частицы Коша. Но, возможно, хотя я не знаю наверняка, у кого-то другого она есть» («Бродяга»). Но она не говорила о Шеридане и не сказала бы о нем, пока не была полностью уверена... и пока не узнала бы побольше о ворлонце, с которым имеет дело.



Видели ли мы истинный облик ворлонца?

**JMS:** Да, похоже, что именно так они и выглядят на самом деле.

Почему ворло-нец не стал создавать иллюзии?

**JMS:** Потому что для этого необходимо сконцентрироваться, а второй Кош оказался несколько растерянным... Скафандр используется ворлонцами в основном для маскировки.

Было ли необходимо убивать нового Коша?

**JMS:** Если бы Кош-2 согласился покинуть станцию, в этом не было бы необходимости. Это вряд ли произошло, но Шеридан должен был разработать план на случай отказа, что и случилось.

План был таков – удалить Коша-2 со станции, где его можно было бы уничтожить с минимальными последствиями для самого «Вавилона-5». Деленн была недовольна этим, но она понимала, что на войне иногда приходится убивать.

Прежний Кош последовал за новым ворлонцем в его корабль, и взрыв завершил начатое. Все следы присутствия Коша в Шеридане исчезли. Он/она никогда не появится вновь в любом виде.

### ПРИМА ЦЕНТАВРА

Картажье тщательно скрывает информацию от своих приближенных. Лондо узнает об опасности, грозящей Приме Центавра, от Мордена и чуть ли не случайно. Для того чтобы выяснить, когда ворлонцы могут напасть на Приму Центавра, Лондо приходится обратиться за помощью к Шеридану.

### ИЗ ПЕРВЫХ РУК

#### ВОРТЕМ КРИММЕР

Думаю, я окончательно нашел образ, когда произносил фразу: «Мне не нравится, как он смотрит на меня». Руководствуясь только своими капризами, он думает: «Мне не нравится, как он смотрит на меня, ладно, мы просто выколем ему глаз, и он не будет смотреть на меня так». А затем появляется раздражение из-за того, что к нему пристают с вопросами, какой именно глаз следует выколоть.

### ПАТРИСИЯ ТОЛЛМАН

Поскольку Лита не является главным персонажем, многие вещи оказались подвешенными в воздухе. Мы так и не возвратились к тому, что был убит ворлонец, с которым она находилась в некотором роде в состоянии симбиоза. Но дело не только в этом. Ворлонцы стали для нее настоящими божествами, символом ее веры. Она стала в некотором роде их ученицей, так что убить одно из этих созданий и не посмотреть на реакцию Литы... Мы многое потеряли.

### СЪЕМКИ

При съемках этого эпизода произошло несколько любопытных историй, которые часто вспоминают актеры. Один из таких моментов – история с головой министра Дюгари, которую зрители могли увидеть в «укромном уголке» Картажье, где находился его «теневой кабинет». Сцена разыгрывается так: Лондо заходит в помещение и видит перед собой стол, на котором стоят головы казненных-министров. Император садится в кресло и начинает рассказывать Моллари о своих планах, ссылаясь на мнение одного из казненных. Попутно Картажье снимает свою белоснежную перчатку и смахивает пыль с головы.

А потом даже предлагает Лондо закусить, хотя Моллари откровенно нехорошо. Оказывается, в этой сцене заключено даже нечто большее, хотя зрителю трудно это уловить. Дело в том, что голова Дюгари является слепком с головы не ко-го-нибудь, а Андреаса Кацуласа, исполнителя роли Г'Кара. Именно Стражинский решил поставить ее так, чтобы она оказалась рядом с Лондо.



Юрасик: Это изумительный образчик режиссерской работы. Особенно ярко это проявилось в том, как Джон Флинн и Джон Иаковелли сделали декорации. Они рас-



считали, насколько высокими должны быть кресла, и в результате, когда я сел, моя голова оказалась на том же самом уровне, что и остальные головы...

В тот день Джо Стражинский был на съемочной площадке и, чтобы усилить впечатление, добавил в сцену реплику, когда Картажье угощает Лондо.

Позднее Питер Юрасик в шутку обвинил Андреаса в том, что тот опять «украл» у него сцену (хотя инициатива использования слепка принадлежала Стражинскому), и даже немного поиздевался над своим другом.

**Юрасик:** Не сомневаюсь, что Андреас нашел способ получить дополнительную сцену и плату за лишний съемочный день. Можете передать Андреасу, что это была одна из лучших его сцен. Я обнаружил, что он очень непритязателен и сговорчив в работе, с легкостью готов воспринять мою точку зрения, что чрезвычайно мне понравилось. Будем надеяться, что это найдет свое продолжение.

Множество проблем поджидало персонал Babylonian Productions при съемках сцен с Кошем. Патрисия Толлман, сыгравшая Литу Александер, уже привыкла к сценам в апартаментах Коша, когда смесь, используемая для создания иллюзии иной атмосферы, создавала жуткий шум, а у ног актрисы сидел один из сотрудников компании, управляющий жабрами на ее шее, так что съемки этих сцен прошли совершенно нормально. Но вот сцена взрыва скафандра ворлонца потребовала от съемочной группы недюжинных усилий. Необходимо было заранее просчитать, как будут двигаться актеры с учетом будущих компьютерных спецэффектов, ведь впоследствии на отснятые кадры будет наложена компьютерная графика. Помимо этого было нужно тщательно продумать все пиротехнические вещи, поскольку на съемки целой сцены отводился лишь один рабочий день. Масса неприятностей поджидала Джеффри Уиллerta, который находился внутри скафандра.

**Уиллерт:** Мне было очень неприятно, потому что все эти фейерверки взрывались слишком близко от меня и я все время видел вспышки, слышал, как на скафандр падают искры, в шлеме чувствовался сильный запах дыма... Мне ничего не оставалось, как положиться на съемочную группу, которая следила за тем, чтобы скафандр не загорелся.

После этого возникла еще более серьезная проблема – шлем Коша должен был взрываться в реальности. Нужно было соблюсти все правила техники безопасности, вовремя включить камеры, обеспечить нужную динамику, но... Вот как вспоминает об этом дне Дэвид Игл, режиссер эпизода.

**Игл:** Мы зарядили шлем и пришла пора эвакуировать съемочную группу. У нас были три камеры, предполагалось, что операторы включают их и уйдут со съемочной площадки, потому что в ином случае их могло ранить осколками от взрыва. Мы зарядили шлем, первый помощник режиссера Дуглас Уайз сказал: «Включайте камеры», и в этот момент голова взорвалась – еще до того, как камеры начали приближаться к ней! Конечно, все были очень расстроены этим, а особенно Джон Флинн, потому что одним из операторов, включавших камеры, был его сын.

Еще два часа ушло на то, чтобы вновь подготовить все к съемкам. Когда начали снимать, второй из трех заготовленных шлемов упал на пол и разбился. Джон Коупленд, пришедший на съемки, даже предложил режиссеру забыть об этом несчастном взрыве и снять скафандр

без шлема. В результате, когда взрыв все-таки был отснят, Иглу не очень понравилось то, как это выглядит. Многим показалось, что сам Кош находился на съемочной площадке и все неудачи – следствие его проделок.

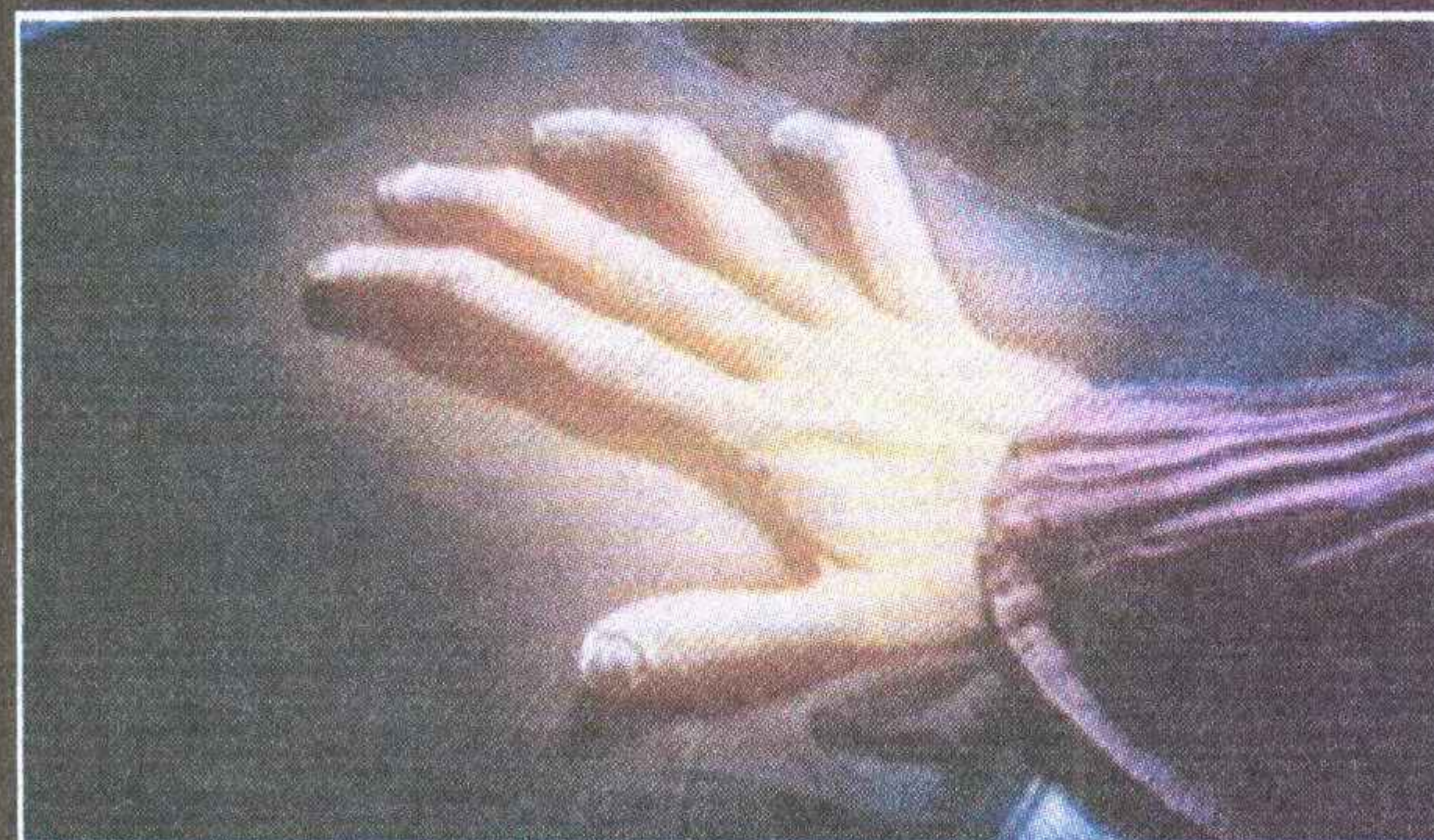
После съемок Джеффри Уиллерт, который находился внутри скафандра Коша, и Патрисия Толлман подобрали обломки шлема Коша – больше никто не догадался сделать это. Впоследствии эти обломки пользовались огромным успехом у поклонников сериала.

Кстати, эта сцена (точнее, все семь минут с момента появления Литы у Коша и заканчивая рукой Лориена) интересна своими звуковыми спецэффектами – Стражинский, Коупленд и Джонсен потратили на микширование около шести с половиной часов. К сожалению, российские телезрители не могут оценить их работу, поскольку дубляж заглушает оригинальные звуки, однако мы можем рассказать об интересной детали – в момент появления Коша Стражинский добавил шелест крыльев и слабый отзвук голоса ворлонца.

**JMS:** В некотором роде крылья – то, как мы воспринимаем ворлонцев, хотя мы видели некий намек на крылья, когда частица Коша появилась из Шеридана. Мы также слышали хлопанье крыльев и отзвук голоса Коша сразу после того, как Лориен сказал: «Пора».

Еще одна примечательная деталь этого эпизода – рука Лориена. Возможно, зрители не обращали внимания на его руки раньше, но здесь очень хорошо заметно, какие у него длинные пальцы. Мы можем лишь посочувствовать Уэйну Александеру, которому пришлось изрядно намучиться с этими пальцами – ведь он носил их во время съемок и всех остальных эпизодов, где появлялся Лориен.

**Александер:** Пальцы Лориена становились настоящим испытанием, когда я пытался пообедать – идеально для китайской еды, но когда хочешь съесть мясо или горошек... Однажды, сидя передо мной за столом во время ланча, Джон Коупленд заметил, что это напоминает обед с умственно отсталым. Для того, кто всегда пытается быть чрезвычайно корректным в отношениях с актерами, он выбрал самую тактичную формулировку. Из-за проблемы с пальцами я должен был посещать уборную до того, как гримеры закончат работу. Остальную часть дня я не мог этого сделать! Стоит ли добавлять к этому что-нибудь?





# ДОЛГАЯ НОЧЬ

## The Long Night

**Шеридан:** Великаны на детской площадке...



Производственный номер: 405  
Дата премьеры: 27 января 1997 года  
Сценарист: Майкл Стражинский  
Режиссер: Джон ЛаФиа  
Рейтинг в Internet: 8,93

Картажье приказывает казнить Г'Кара, а Лондо пытается убить императора. Шеридан приводит в действие свой план, цель которого – столкнуть Теней и ворлонцев. Тени демонстрируют новое жуткое оружие, а Армия Света готовится к решающему сражению.

В ролях:

**Брайян Крэнстон** – Эрикссон  
**Вортем Криммер** – император Картажье  
**Марк Брэмхелл** – первый центавриан  
**Рон Кэмпбелл** – посол дрази  
**Карл Реджиардо** – второй центавриан  
**Ким Страусс** – Г'Лорн  
**Вильям Скаддер** – шут

### АНАЛИЗ

#### ШЕРИДАН

В этом эпизоде Шеридан впервые отправляет кого-то на верную гибель. Его смерть и возрождение на За'ха'думе дают основания для такого приказа: он готов погибнуть ради спасения других. Однако Деленн недовольна: как говорил Ленньер в эпизоде «Уровень 17 не числится», она высоко ценит жизнь каждого и не хочет рисковать ею даже во имя великого блага.

**JMS:** Во время Второй мировой войны некоторые наши разведчики получали дезинформацию в расчете на то, что немцы арестуют их и под пытками вырвут нужные сведения.

Конечно, это далеко не то же самое – экипаж «Белой звезды», по крайней мере, всегда знал, на что он идет... однако зачастую в войне вообще нет ни одного хорошего выбора. Одна из наиболее известных операций такого рода во Вторую мировую – ряд мероприятий по дез-

информации Германии о планах высадки союзников перед их атакой на Сицилию.

Думаю, жертвуя своими собственными людьми, Шеридан также хотел показать Лиге Неприсоединившихся Миров, что он избрал способ действий... и ожидает от них подобной же решительности.

#### Г'КАР

Помощники Лондо все-таки ослабили цепи или Г'Кар действительно сделал все сам? Как следует из слов Картажье, императору показалось, что цепи Г'Кара ослабли (видимо, Лондо сдержал обещание), поэтому он приказал заменить их.

Цепи были изготовлены из твердого кириллия, поэтому Картажье был уверен, что Г'Кару не удастся их разорвать.

#### ВИР

**JMS:** В том, что произошло с императором, не было ничего случайного. Вир должен был подобрать кинжал, повернуться, подойти к Картажье, вонзить в него кинжал и нажать на кнопку.

Несмотря на внешнюю мягкость и кажущуюся нерешительность, Вир – потенциально очень сильная личность. Достаточно вспомнить его помощь (и изобретательность) в спасении нарнов («Так становятся мужчинами»). По сути дела, на протяжении сериала мы наблюдаем становление его как личности.



### ИЗ ПЕРВЫХ РУК

#### АНДРЕАС КАЦУЛАС

Центр Лондо находится в его разуме. Если бы он глубже воспринимал окружающее, он бы не делал то, что делает. Я не хочу сказать, что тут что-то упущено, потому что у Лондо есть моменты глубоких раздумий, однако все происходит так, как происходящее отражается лишь в его голове. Внутри он еще пуст. Полагаю, это показано во фразе, произнесенной Г'Каром: «Твое сердце пусто, Моллари».

Если вы играете персонаж, чье сердце пусто, тут нельзя опираться на эмоции. Сердце Г'Кара же переполнено, поэтому его чувства трудно выразить, трудно уловить. Вот почему я старался сконцентрироваться на том, что делаю.





## СЪЕМКИ

С самого начала Стражинский планировал, что Картажье будет убит Лондо, однако, когда он приступил к написанию самой сцены убийства, произошло нечто невероятное. Вот как он сам рассказывает об этом.

**JMS:** Другой персонаж шагнул вперед и сказал: «Нет, дайте мне сделать это». Я был в смятении. «Ты? Да ты последний, о ком могут подумать, что он совершит такое!» Персонаж кивнул: «Верно». Симметрия была идеальной, воздействие еще сильнее... поэтому он сделал это.

Уже во время съемок сцена убийства императора несколько изменилась под влиянием актеров, поскольку Стражинский изначально не планировал, что Картажье схватит Лондо, а потом перед самой смертью вцепится в горло Виру. Но итоговый вариант получился чрезвычайно впечатляющим.

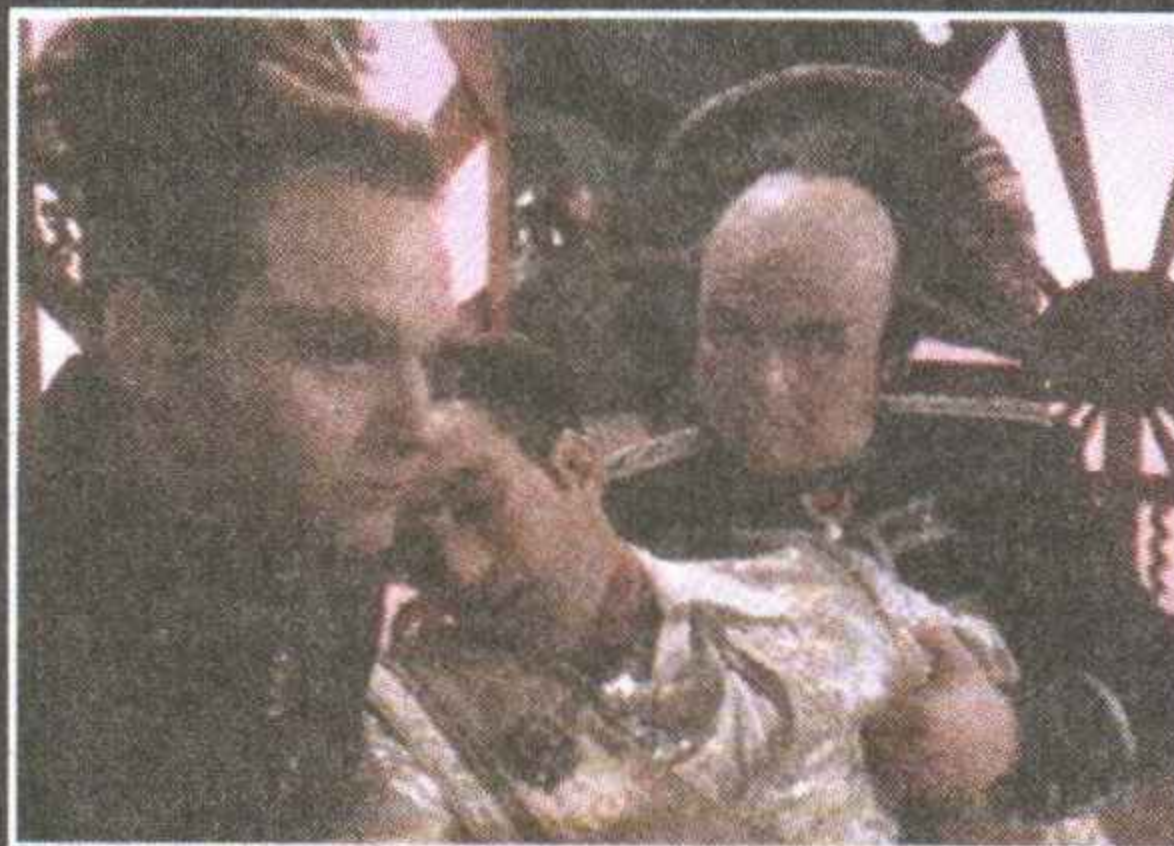
**Криммер:** Я люблю последнюю сцену с Лондо и Виrom. Она снималась ручной камерой, и режиссер Джон ЛаФиа сказал: «Почему бы вам не показать мне, как все может произойти?» Мы начали разыгрывать сцену, и я сказал Питеру: «Что ты почувствуешь, если я схвачу тебя сзади?» Он ответил: «Отлично, давай, только будь осторожен с костюмом, потому что на нем масса крючков» — это верно, у него миллионы крючков на том костюме.

Поэтому мы обыграли все это, а затем появилась идея схватить Вира за шею, а управляемая вручную камера сделала этот момент еще более неожиданным.

## СПЕЦЭФФЕКТЫ

Довольно интересная история произошла с уничтожителем планет Теней, который понадобился Стражинскому в этом эпизоде в противовес ворлонскому планетоубийце. Однако, как впоследствии признался JMS, он никак не мог придумать ничего оригинально с точки зрения дизайна этого страшного орудия. И тут ему на помощь пришел его близкий друг, концептуальный консультант сериала, знаменитый писатель Харлан Эллисон. Он

уже имел отношение к некоторым деталям, связанным с сериалами (например, при помощи его коллекции костюмов был разработан дизайн костюмов некоторых персонажей), а в пятом сезоне даже стал соавтором двух сценариев — «Взгляд с галерки» и «Объекты в движении». В этом же эпизоде он стал автором дизайна уничтожителя планет Теней.



**JMS:** Харлан обладает особым видением вселенной, которого я лишен. К примеру, когда нам потребовалось создать уничтожителя планет Теней, я сказал Харлану: «Как будет выглядеть этот

чертов уничтожитель?» Мне было нужно что-то совершенно особенное, поэтому я вызвал Харлана и спросил его.

Он ответил: «Облако. Не корабль, не бомба, а облако, большое, как планета. Оно окружает целую планету, и изнутри этого колоссального образования вылетают ракеты, которые обрушиваются на планету и проникают на многие мили под поверхность, а затем взрываются, в результате чего планета разрушается изнутри».

Впоследствии Эллисон в шутку предлагал Стражинскому представить, что же он смог изобрести, если бы тот дал ему не две, а хотя бы пять минут для размышления. Но Стражинский все равно был в полном восторге от идеи Харлана.

**JMS:** Это необыкновенно зрелищно. Когда вы впервые видите это на экране, это поражает вас до глубины души. Я знаю, что если бы в моем распоряжении было все время мира, я бы никогда не подумал о таком, а он подумал, и сериал многое выиграл благодаря этому видению вселенной.

# В САМОЕ ПЕКЛО Into the Fire

**Шеридан:** Убирайтесь прочь из нашей Галактики! Оба!



Производственный номер: 406  
Дата премьеры: 3 февраля 1997 года  
Сценарист: Майкл Стражинский  
Режиссер: Кевин Добсон  
Рейтинг в Internet: 9,27

Армия Света встречается с флотом Теней и ворлонцев вблизи Корианы VI. Шеридану удается привлечь к себе внимание сражающихся сторон, но ему и Деленн приходится говорить с ними от лица всех младших рас. Лондо пытается спасти Приму Центавра, уничтожая все следы влияния Теней.

В ролях:  
Уэйн Александер — Лориен  
Джулиан Барнс — Дурано  
Демьен Лондон — министр  
Эд Вассер — Морден  
Адрайт Чемберлен — Кош



## АНАЛИЗ

### ЛОНДО

Возможно, уничтожение базы Теней и казнь Мордена стали причиной, по которой союзники Теней накажут Приму Центавра в будущем («Война без конца»).

**JMS:** Очевидно, что Лондо хотел бы изменить свою судьбу, и леди Морелла предсказала, как можно это сделать... У него были возможности, но он упустил их. Можно сказать, что он собственными руками создает будущее, которого стремился избежать.

### КОШ

Почему прежний Кош относился к юным расам с большей симпатией, нежели его заместитель?

**JMS:** Это хороший вопрос, мне бы очень хотелось рассказать отдельно о том, кто такой Кош, как он стал тем, кем стал, почему он пошел навстречу людям... Возможно, это войдет в одну из новелл.

Кош прилетел на «Вавилон-5», зная, что противостояние Теней и ворлонцев вскоре закончится?

**JMS:** Не думаю, что он прилетел на «Вавилон-5», чтобы покончить с этим положением, однако с течением времени у него возникло ощущение, что этот замкнутый круг необходимо разорвать, а он станет средством достижения этого.

### ТЕНИ И ВОРЛОНЦЫ

Тени и ворлонцы никогда не нападали друг на друга, потому что их целью было не победить врага в военном плане, а уговорить молодые расы отказаться от философии противника. Но со временем обе расы «потеряли Тропу» и забыли о том, кто они такие и каковы их цели.

Образы Теней и ворлонцев, с которыми разговаривали Шеридан и Деленн, символичны. Представители хаоса, Тени, не останавливались ни на мгновение, их образ постоянно менялся –



то Иванова, то Франклин, то Маркус, а то и сама Деленн.

**JMS:** Облик ворлонцев должен был создать ощущение чего-то древнего и одновременно не имеющего возраста, холодного, отстраненного и очень далекого. Женщина во льду – это символ их холодности, непоколебимости, «вмороженности во время», как сказали Тени.

Неужели Тени и ворлонцы сдались только потому, что Шеридан и Деленн приказали им уйти?

**JMS:** Нет, они ушли не потому, что так сказали Шеридан и Деленн. Это произошло, во-первых, когда они увидели, что остальные расы повернулись против них, они стремились поддержать Шеридана и Деленн и были даже готовы пожертвовать собой ради прекращения этой войны. Если бы речь шла только о них двоих, все было бы иначе.

Ворлонцам и Теням было необходимо понять, что другие расы повернулись против них, они теперь знают, каково истинное лицо «благодетелей». Другое объяснение заключается в том, что ни Тени, ни ворлонцы не считали себя захватчиками, врагами и т. п. – и те, и другие верили, что поступают правильно, что нам это полезно. Они продолжали верить до тех пор, пока их дети не вста-

ли и не сказали: «Нет, я хочу вот этого». Во всем этом есть определенный аспект проблемы «родитель/ребенок/родитель». В некотором роде Лориен исполняет роль родителя по отношению к Теням и ворлонцам, те – по отношению к нам, а мы станем играть эту роль по отношению к тем, кто придет следом за нами. Это замкнутый круг. Вся эта война – об убийстве ваших родителей. Не стоит воспринимать это буквально... но в какой-то момент-вы должны выйти из-под контроля ваших родителей и начать создавать свою собственную жизнь, строить свою собственную судьбу. Этот процесс необратим...

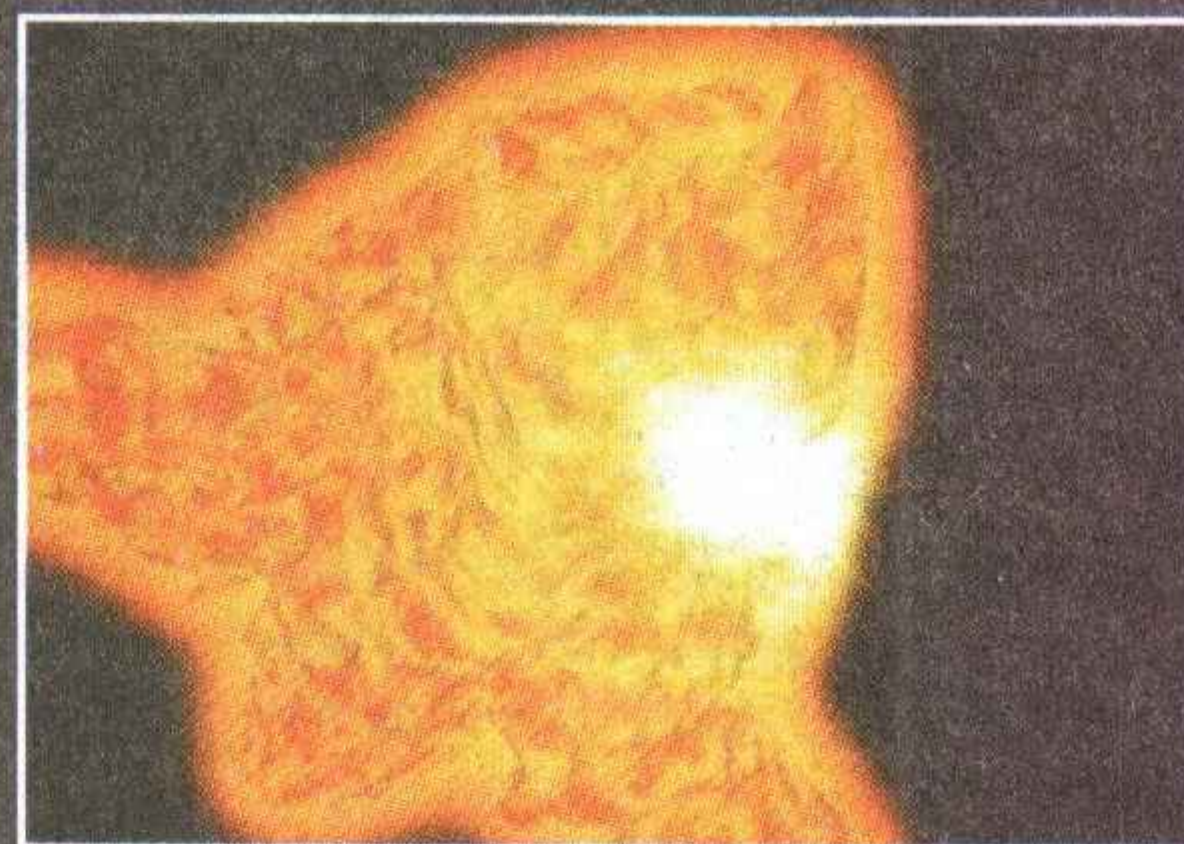
Здесь речь не идет о том, у кого более мощное оружие, потому что всегда найдется кто-то другой с еще более мощным оружием; речь идет о понимании, осмыслении возможности выхода из возникшей проблемы. Многие войны заканчиваются каким-то решающим событием... Иногда это взрыв бомбы или серия взрывов... а иногда все решается на переговорах.

Несмотря на то, что Тени решили уйти, они могли оставить какие-то технологии, оружие и даже корабли. Что будет с ними, пока неизвестно.

### ИЗНАЧАЛЬНЫЕ

Почему другие Изначальные все еще оставались в Галактике?

**JMS:** По тем или иным причинам, в первую очередь из-за привычки, нежелания что-то менять... но тут они, наконец, осознали, что время пришло.



### ТРЕТЬЯ ЭПОХА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Все Изначальные, включая Теней и ворлонцев, ушли, ознаменовав своим уходом начало Третьей эпохи в истории человечества (не только людей, но и других молодых рас). В течение первой эры эти расы были слишком примитивными, чтобы анализировать мир. Во вторую эру они изменились и осознали себя частью большого мира, однако их судьбы решались иными силами без их ведома. Теперь же, когда все старые расы ушли, человечество вступает в новую эру, предоставленное самому себе.

Кто заставит человечество уйти, когда закончится наше время? Скорее всего, ни ворлонцы, ни Тени не покинули бы Галактику, если бы не вмешательство Лориена. Кто же поможет постаревшему человечеству, которое будет вмешиваться в дела молодых рас, понять, что его время прошло? Быть может, эту роль суждено сыграть Джейсону Айронхарту, который сказал, что вернется через миллион лет («Деконструкция заходящих звезд»).

### ОТ АВТОРА

Идея о ворлонцах и Тенях, представляющих Порядок и Хаос, восходит к вавилонскому мифу о сотворении мира: Вселенная была рождена в борьбе между порядком и хаосом. Именно поэтому я и назвал сериал «Вавилон».

Я немного сдвинул сюжетные линии в связи с моей неуверенностью в пятом сезоне, но в ином случае я бы просто вставил один или два эпизода, подводящие к этому (изначально я планировал закончить четвертый сезон



«Разрывами в реальном времени», так что реально в сезоне добавилось бы 4 эпизода), однако сам сюжет все равно реализовался бы в одной серии. Он начинается быстро и заканчивается быстро, а если бы разбили его на две части, он бы утратил напряжение, что пронизывает его насквозь.

Война с Тенями на фундаментальном уровне всегда представляла собой некую философскую проблему и должна быть разрешена именно в философском плане. Я не хотел повторяться и сделать две масштабные военные кампании, поскольку с 14 по 21 эпизоды будет идти война с Землей, так что ставить две подобные вещи в один сезон было бы лишним.

Я поступил с Тенями и ворлонцами так же, как с Кошем: долгое время держал его в стороне и, когда вы впервые получили возможность увидеть его как личность, сразу же убрал его. Чтобы сделать игрушку более привлекательной, ее показывают вам, затем убирают, а если вы будете слишком долго играть с ней, она просто надоест. Когда вы в первый раз видите корабли Теней, они кажутся вам потрясающими, но после 10–15 раз это приедается. Тайны лучше оставлять тайнами, а если вам показывают Изначальных, вы общаетесь с ними в течение длительного времени, пьете с ними чай, то они больше не Изначальные. Было бы здорово познакомиться с ними как следует, но они ушли, и я предпочитаю сожаление и разочарование фразе: «А, это опять они».

Основная реакция на этот эпизод – «Ну, а что же теперь?» Именно на это я и надеялся. Теперь все кончено, и вам придется иметь дело с новым аспектом – построением новой жизни. Вскоре один из персонажей скажет: «Возрождение после войны длится намного дольше, чем сама война». Это очень точное замечание.

Я стремлюсь исследовать события, планы, эмоции, что предшествуют войне, ускоряют ее приход, воздействие самой войны, окончание войны и то, что происходит потом. Война – это обстановка, но центр нашей истории – ее герои. Вся наша история – о том, как мы переходим от послевоенной ситуации (Война с Минбаром) к тревожному миру, как назревает новая война, как она начинается, развивается и что происходит после ее окончания. Вот ядро нашей истории – изменения, которые происходят с нами.

Одна из моих любимых книг – «Увы, Вавилон» Пэта Фрэнка, она рассказывает о ядерной войне (написана в начале 60-х годов). Но сама война происходит где-то еще, на расстоянии... а книга фокусирует внимание на небольшом городке, жителям которого приходится иметь дело с последствиями этой войны, с обыденными реальностями выживания в изменившемся мире. Я всегда имел склонность к подобному стилю.

Есть еще одна причина, почему я хотел избавиться от войны... Потому что слишком много зрителей воспринимают сериал как историю войны. А это не так. Сериал рассказывает о переменах, которые произошли перед, во время и после войны. А то, что ждет впереди, во многом воздействует сильнее, потому что затрагивает нечто личное.

### ИЗ ПЕРВЫХ РУК БРЮС БОКСЛЕЙТНЕР

Хотел бы я понимать этот эпизод лучше! Я не до конца понимаю саму идею. Я не то чтобы не согласен с ней, я просто думал, что раз мы так долго подводили к этой развязке, должен быть более масштабный финал.

У меня не было ни малейших представлений о том, как это все будет выглядеть. Сцена с Тенью и ворлонцем казалась совершенно непонятной, поэтому мне ничего не оставалось делать, как просто нырнуть в нее с головой. Многое было сложно ухватить – мне казалось, что концовка войны будет в виде гигантского сражения, а она завершилась скорее на философском уровне. Вновь Стражинский показал себя во всей красе: как только начинаешь думать, будто ухватил его мысль и догадался, что ждет впереди, как он выдает нечто совершенно другое.

### ПИТЕР ЮРАСИК

Четвертый сезон становится сезоном шокирующих откровений для Лондо: он начинает видеть, кем стал и что натворил.

Когда я играл сцену, где Лондо узнает правду о гибели Адиры, в моей голове все время крутилась одна строчка из песни Боба Дилана «Like a Rolling Stone» – строчка о предательстве, о том, как доверить свои сердце и душу другому. Морден принес Лондо почти все своим вопросом «Что вы хотите?» Он дал ему все, что тот пожелал, и поэтому Лондо доверял ему. Глубокое разочарование ждет Лондо, когда он выясняет, что потерял свою любимую лишь потому, что его обвел вокруг пальца тот, кому он действительно доверял...

В сцене после казни Мордена – не знаю, задумывали ли это Джо – Лондо возвращается к прежним дням, когда он плел интриги с бокалом в руке, и я начал получать удовольствие от подобных ощущений. Лондо поверил, что все закончено, он очистил Приму Центавра, он расслабился, выпил немного бревари и даже слегка вспотел, его настороженность улетучилась, и тут Вир говорит ему, что остался он сам. Я хотел показать, что он расслаблен, счастлив и, возможно, даже немного опьянел, и тут неожиданно ему приходится осознать, что осталось убрать последнюю деталь – его самого.

### ЭД ВАССЕР

Для меня это самый волнующий и лучший эпизод Мордена. Я доволен этой работой, мне нравится сценарий, все было очень здорово...

В этом эпизоде я попытался слить воедино все четыре года. Вы видите улыбку Мордена, его страх, его силу, слышите «Я все равно смогу победить»... И вот вы впервые сталкиваетесь с ситуацией, когда Морден полностью теряет свою невозмутимость, свое умение управлять ситуацией, и это мне понравилось. В этом эпизоде мне пришлось изрядно потрудиться, потому что в одной единственной сцене проявилось очень много граней личности Мордена.

### СЪЕМКИ

Съемки этого эпизода происходили довольно сложно. Прежде всего это было связано с сюжетной и эмоциональной насыщенностью самого эпизода, с тем, что некоторые актеры не до конца прониклись замыслом автора, а кроме того – с определенными разногласиями между Стражинским и режиссером, Кевином Джеймсом Добсоном (который уже снимал один из эпизодов сериала, «Что же случилось с мистером Гарибальди?»). Трактовка сюжета режиссером не совпадала с трактовкой самого JMS, что вызвало несколько серьезных проблем. Одним из камней преткновения стала сцена между Лондо и Дурано, министром разведки, где последний рас-



сказывает Моллари правду о гибели Адиры. Стражинский с самого начала хотел, чтобы реакция Лондо на предательство Мордена снималась целиком, без последующего монтажа, но режиссер считал иначе. В результате Стражинский победил, а несколько других спорных сцен – разговор Шеридана с ворлонцами, принявшими облик женщины в глыбе льда, беседа Деленн с Тенями – были пересняты.

Было и несколько менее значимых сложностей. Например, несмотря на высокую насыщенность эпизода, Стражинскому пришлось вставить в него сцену, которая снималась для предыдущей серии, но не вошла в нее. Это беседа Лориена и Ивановой о бессмертии. Вот почему она происходит на «Вавилоне-5», а не на «Белой звезде», хотя подобный «заезд» на станцию в преддверии решающей битвы выглядит очень странным. С самого начала фраза Лориена «Мне сказали, что ты готова лететь» относилась к их планам отправиться на поиски Изначальных. Соответственно, Стражинский дописал к монологу Ивановой за кадром, который открывает эпизод, фразу о необходимости вернуться на станцию.

Этот эпизод ознаменовал прощание не только с ворлонцами, Тенями и всеми Изначальными (среди которых был и Лориен), но и с Морденом, так и оставшимся неразгаданной загадкой. Решение Стражинского покончить с персонажем вполне понятно – трудно представить себе, что стал бы делать Морден после ухода Изначальных за Предел. JMS сказал, что не видит проблем в том, чтобы снять Эда Вассера, сыгравшего Мордена, в роли инопланетянина, как уже было с другими актерами (наиболее яркие примеры – Уэйн Александер и Маршал Тиг), однако эта идея так и не была реализована. Зато в пятом сезоне Морден появится еще раз, хотя и в единственном эпизоде.

Однако Вассер, считавший этот эпизод последним для себя, был несколько расстроен своей прической в кульминационной сцене разговора с Лондо.

**Вассер:** Единственное, что мне не понравилось, – это работа парикмахера. Если приглядеться, то заметно, что во время выстрелов, когда гвардейцы убивали Теней, мои волосы поднялись и я стал похож на центаврианина! У меня была такая фантастическая сцена, но подобная мелочь, возможно, испортила зрителями впечатление от нее.



Но большинство зрителей снисходительно отнеслись к прическе Мордена, зато обратили внимание на его жест, когда он сжал кулон, висевший у него на груди. Вообще-то этот кулон давно привлек внимание поклонников, и Стражинского часто спрашивали о его предназначении, но JMS старательно отмалчивался. Считая эту сцену последней сценой Мордена, Эд Вассер решил взять инициативу на себя, после чего в сети появились целые теории о том, как кулон помогал Мордену общаться с Тенями.

**Вассер:** Прикосновение к камню было моей идеей. Думаю, оно стало символом осознания Морденом того, что он совершенно одинок. Для меня этот камень олицетворял некую связь с Тенями, а теперь Теней было не-

возможно найти. Морден остался совершенно один, поэтому камень символизировал утрату им власти и приобретенное одиночество.

Если бы меня спросили, не пытался ли он связаться таким образом с Тенями, я бы ответил «да». Этот камень для меня – ключ к Мордену, поэтому я решил, что должен продемонстрировать это в своей последней сцене.

## СПЕЦЭФФЕКТЫ

Этот эпизод стал настоящим фейерверком спецэффектов, именно здесь Netter Digital впервые показала, на что она способна (первые три сезона визуальные спецэффекты создавались Foundation Imaging). Поклонники, обвинявшие компанию в недостатке ярких и эффектных сцен в первых эпизодах и считавшие это свидетельством низкого профессионального уровня аниматоров, были полностью удовлетворены. Как рассказывали впоследствии Стражинский и Джонсен, они просто реализовывали свою стандартную стратегию – заранее распределить силы и ресурсы и сосредоточиться на наиболее важных с сюжетной точки зрения эпизодах. В серии «В самое пекло» было показано 114 непрерывных последовательностей кадров со спецэффектами – на тот момент подобное число стало



рекордом для сериала. Впоследствии Стражинский сказал, что им повезло, что они не стали делать этот эпизод двухсерийным – тогда отдел спецэффектов точно не справился бы с объемами

работ. Именно поэтому на «Белой звезде» появился ворлонец в скафандре: было принято решение руководствоваться принципом «чем проще, тем лучше».

Помимо множества ярчайших кадров со спецэффектами особое внимание поклонники обратили на кадр, в котором «Белая звезда» ожидает появления одной из рас Изначальных.

Эта сцена интересна тем, что в качестве фона в ней использована реальная фотография, сделанная знаменитым телескопом Хаббла, – это фотография газопылевых столбов в скоплении M16, или туманности Орла, которая находится на границе созвездий Стрельца и Змеи. И еще один любопытный момент – остров Целини, взорванный по приказу Лондо, своими очертаниями очень напоминает Сицилию...

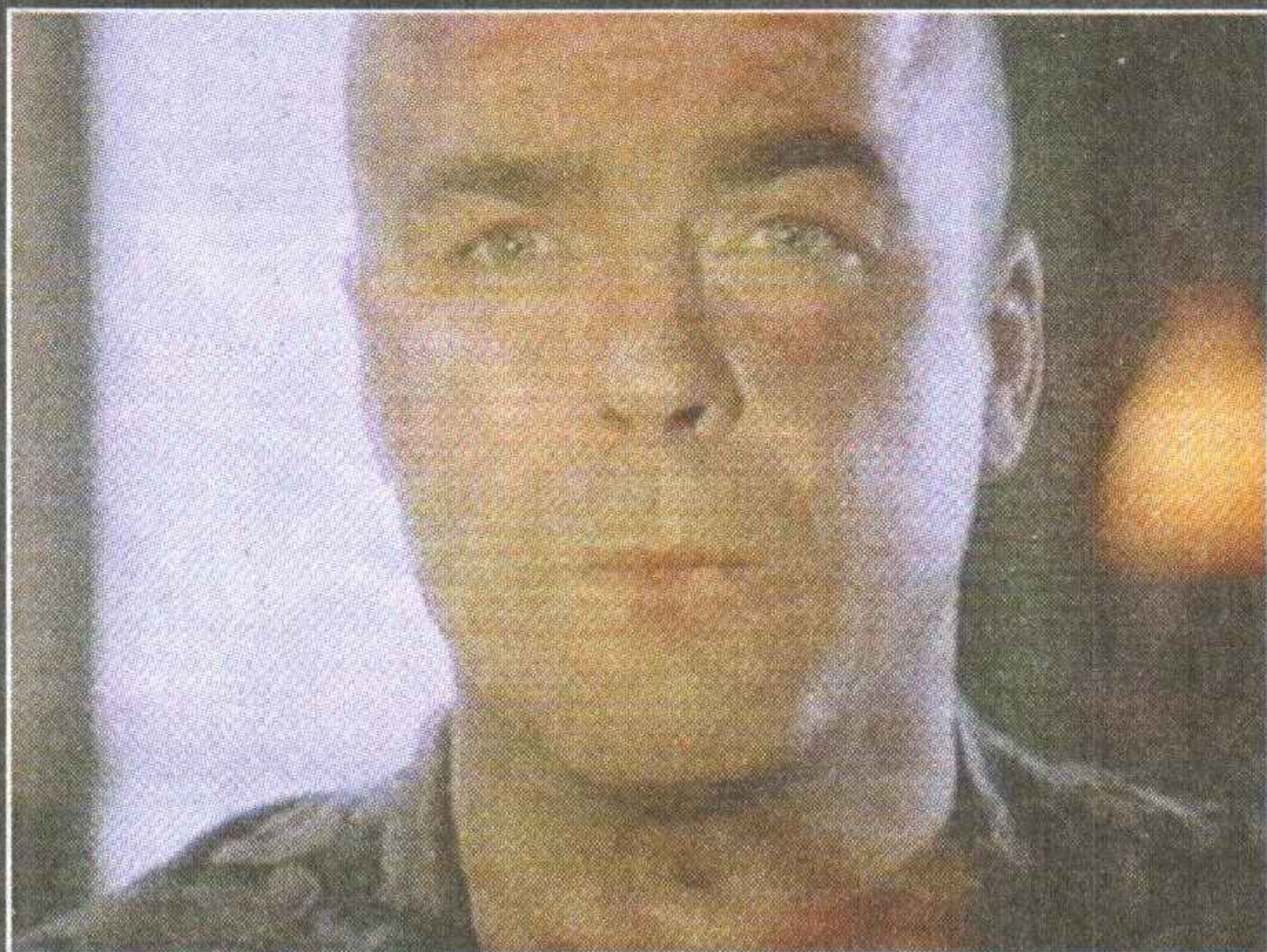




# ПРОЗРЕНИЕ

## Epiphanies

**Гарибальди:** Ладно, мы победили. И что же теперь?



Производственный номер: **407**

Дата премьеры: **10 февраля 1997 года**

Сценарист: **Майкл Стражинский**

Режиссер: **Джон Флинн**

Рейтинг в Internet: **8,33**

Радость победы над Тенями и ворлонцами велика, но впереди «Вавилон-5» ожидают новые испытания: президент Земного Содружества Кларк решил развязать настоящую пропагандистскую войну. Бестер готов помочь Шеридану, но лишь в обмен на обещание выполнить его требование отправиться с ним на За'ха'дум. Назначенный Центарумом регент делает ужасающее открытие, а Гарибальди сообщает всем неожиданную новость...

**Демьен Лондо** – министр

**Вальтер Кениг** – Бестер

**Виктор Ладлин** – представитель Пси-Корпуса

**Роберт Паттери** – пилот

**Лорен Санчес** – диктор

### АНАЛИЗ

#### ГАРИБАЛЬДИ

Если отказ Гарибальди от должности является свидетельством его запрограммированности, то контроль над его личностью значительно более мягкий, чем в случае с Талией Винтерс («Раздвоение преданности», «Лицо врага», «Как феникс из пепла»). Возможно, цель его программирования – разубедить его в правильности поступков Шеридана. Это может оказаться полезным для Кларка, который будет использовать Гарибальди как оружие в пропаганде против «Вавилона-5». С другой стороны, возможно, что контроль за мозгом Гарибальди не был инициализирован и отказ от должности – его собственное решение. Быть может, он считает, что ему нельзя доверять до тех пор, пока он не выяснит, что именно случилось с ним.

Почему Бестер, которому нравилось пикироваться с Гарибальди в предыдущие посещения «Вавилона-5», не

был удивлен его отсутствием среди офицеров? Эта странность в его поведении может являться признаком причастности Бестера к тому, что случилось с Гарибальди за время его отсутствия («Переходные моменты», «Лицо врага»).

#### Г'КАР

Почему Г'Кар вернулся на «Вавилон-5»? Раз центавриане покинули Нарн, ему нет нужды жертвовать собой. Видимо, он вернулся, чтобы собрать свои вещи, или же он все-таки собирается вновь стать послом Нарна.

Изменятся ли в будущем взаимоотношения Лондо и Г'Кара?

**JMS:** Их общение друг с другом не закончено... в дальнейшем тут будут свои подъемы и спады.

#### ЛИТА

**JMS:** Официально Лита не работает на Шеридана, но ей некуда идти, она всем обязана только ему – кровом и защитой от Пси-Корпуса. Это заставляет ее чувствовать себя должницей капитана.

Телепатические способности Литы возросли настолько, что она легко способна заблокировать телепата 12-го уровня и установить телепатический контакт с объектом на расстоянии в несколько световых лет («Переходные моменты», «Эндшпиль»).

#### БЕСТЕР

Не опасается ли Бестер, что Кларк и Пси-Корпус «вычислят» источник утечки информации? Действительно, Бестер сильно рискует, раскрывая Шеридану подробности плана Кларка. План целиком известен очень немногим, быть может, об операции с «Черными омегами» знают только Бестер и его начальник. Если провалится лишь эта часть плана, то подозрение неминуемо падет на Бестера. Если же присутствие Бестера на «Вавилоне-5» будет замечено кем-то из «Ночной стражи» (что весьма вероятно, поскольку Бестер не скрывался), он будет немедленно обвинен в передаче информации Шеридану.

#### ПРИМА ЦЕНТАВРА

Кто сейчас правит Примой Центавра? Министр сказал Лондо, что регенты не обладают реальной властью. Лондо улетел на «Вавилон-5». Скорее всего, на Центавре – вакуум политической власти. Союзники Теней, сбежавшие с За'ха'дума, посадили регенту Стража.



#### ИЗ ПЕРВЫХ РУК

##### ВАЛЬТЕР КЕНИГ

Я предложил Джо написать что-нибудь в конце, чтобы мы увидели, что Бестер ощущает боль из-за неспо-





способности спасти свою возлюбленную, однако он не сдается, и именно это сумел выразить Джо в том небольшом монологе в конце эпизода, который сработал превосходно. Этот эпизод также де-

монстрирует ахиллесову пяту Бестера – когда Лита взрывает За'ха'дум. Она хочет, чтобы он ощутил то, что вынуждает испытывать других. Ей удалось ударить его в самое больное место, потому что он не смог заполучить технологии, необходимые для спасения любимой.

### Новости с ТВ-6

Илья Олейников, заместитель генерального директора МТВК, сообщил, что ТВ-6 планирует показать пятый сезон сериала «Вавилон-5» осенью.

## ИТОГИ 2-го ТУРА КОНКУРСА

Ответы на кроссворд, опубликованный в февральском номере журнала («Игромания», 2(17)'99).

### По горизонтали:

1. Винтерс 3. Александер 6. Кеммер 10. Зак 13. Деленн 14. Тео 15. Рифа 16. Ленньер 17. Вален 20. Маркус 22. Рэнделл 27. Сакай 29. Доджер 30. Духхат 31. Синклер 32. Ладира 34. Лазаренн 37. Линкольн 39. Наранек 43. Турхан 44. Иванова 45. Ашан 47. Регент 48. Гарибальди 50. Бестер 51. Нельсон 52. Себастьян

### По вертикали:

1. Вир 2. Рик 4. Калейн 5. Анна 6. Кранц 7. Митчелл 8. Ратенн 9. Тимов 10. Затрас 11. Кеффер 12. Морелла 18. Лондо 19. Франклин 20. Морден 21. Урза 23. Элрик 24. Дракх 25. Лавелл 26. Эдгарс 28. Айронхарт 33. Шакири 35. Нерун 36. Шеридан 38. Лориен 40. Адора 41. Исоги 42. Джастин 46. Лиз 49. Драал

Мы хотим поблагодарить всех, кто принял участие в этом туре конкурса. Несмотря на сложность кроссворда, победителей оказалось довольно много — значит, «Вавилон-5» в России действительно любят и знают. Компания «Варус-Видео» предоставила призы тем, кто прислал правильные ответы: наборы из трех видеокассет, выпущенных компанией. Победители смогут выбрать любые три фильма из каталога «Варус-Видео».

Вот список победителей (каждый получает по пять баллов в общий зачет конкурса):

**Воронцов Роман**, г. Москва  
**Гриценко Ирина**, г. Москва  
**Зверев Михаил**, г. Тверь  
**Квашина Елена**, Московская область  
**Плигин Андрей**, г. Тверь  
**Семенова Наталья**, г. Москва  
**Тюрина Анна aka Arothel**  
**Чернявцев Алексей**, г. Москва

Список призеров (они получают по одной видеокассете на выбор и по три балла в общий зачет):

**Гинина Екатерина**, Московская область  
**Назаров Антон**, Московская область  
**Петров Александр**, Московская область  
**Раскова Наталия**, г. Москва  
**Слюсарь Валентин**, Московская область

Для получения призов мы просим связаться с редакцией «Игромании» или представителями «Клуба Вавилон»: 123585, а/я 27. Мы надеемся, что вы, дорогие поклонники сериала, примете участие в следующем туре нашего конкурса, условия которого будут опубликованы в июльском номере журнала.

Особенную благодарность мы хотим выразить компании «Варус-Видео», предоставившей призы для победителей конкурса. СП «Варус-Видео» — эксклюзивный дистрибьютор Warner Bros. в России, выпускающий «Вавилон-5» на видеокассетах. В планах компании выпустить полную видеоверсию сериала

Адреса магазинов в Москве, где вы можете приобрести репертуар «Варус-Видео» (более 350 наименований) по ценам производителя:

**«Детский мир»** — Театральный пр., д. 5, м. «Лубянка», «Кузнецкий мост».

**ТД «Бухарест»** — ул. Каховка, д. 27, 2 этаж, м. «Каховская».

**Видеосалон на Арбате** — ул. Арбат, д. 51.

**«Георгиус»** — Торговый центр на площади у метро «Улица 1905 года».

**«Виктория — 92. Товары для детей»** — пр. Мира, д. 97, м. «Алексеевская».

**Гастроном «Новоарбатский»** — ул. Новый Арбат, д. 13, м. «Арбатская».

**«Майское»** — ул. Сходненская, д. 37, м. «Сходненская».

**«МЖК Мир детства»** — ул. Старобитцевская, д. 15/1, Сев. Бутово.

**«Мульти»** — ул. Красного Маяка, д. 1, м. «Пражская».

**«Мульти»** — ул. Первомайская, д. 81, м. «Первомайская».

**«Нова маркет»** — ул. Луганская, д. 11, м. «Царицыно».

**ООО «Серпуховский»** — Серпуховский вал, д. 17/23, м. «Тульская».

**«Торговый дом»** — ул. Исаковского, д. 13/7, м. «Щукинская».

**Супермаркет «Европейский»** — ул. Милашенкова, д. 8, м. «Дмитровская».

**Фирменный магазин СП «Варус Видео»** в Москве. — 1-й Вешняковский проезд, 1, тел. 174-22-09.

Раздел подготовила **Екатерина Воронина**  
 Главный консультант — **Андрей Рубин**

«Beyond Babylon 5» — [www.babylon5.incoma.ru](http://www.babylon5.incoma.ru)

Российский Фан-клуб «Вавилон 5» — [www.b5.ru](http://www.b5.ru)

Фотографии с официального сайта [www.babylon5.com](http://www.babylon5.com), являются интеллектуальной собственностью (С) и торговой маркой (TM) PTN Consortium.

Почтовый адрес «Клуба Вавилон»: 123 585, а/я 27.

E-mail: [quiz@babylon5.incoma.ru](mailto:quiz@babylon5.incoma.ru)



# ПЯТЫЙ СЕЗОН: ВРЕМЯ ИЗМЕНЕНИЙ

Пятый сезон – решающий для сериала «Секретные материалы». Мы становимся свидетелями борьбы за «X-Files», еще более напряженной и непримиримой борьбы, чем та, которую ведут агенты Малдер и Скалли против американского правительства. В бой за судьбу своего детища вступил Крис Картер, объявив скрытую войну продюсерам сериала, и эта его борьба, к несчастью, оказалась столь же далека от победы...



## КРИС КАРТЕР СМОТРИТ В БУДУЩЕЕ

Создателя «Секретных материалов» всегда отличала способность заглядывать вперед, создавая нечто новое и оригинальное. «Секретные материалы» явились важной вехой в развитии современной культуры, выразив сложившиеся в Америке настроения – недоверие к правительству, боязнь могущественных полуофициальных организаций, чувство заброшенности и беспомощности отдельного человека, вставшего лицом к лицу с холодной и всемогущей общественной системой.

Четыре года «Секретные материалы» рассказывали об этом, позволяя зрителям погрузиться в мир их собственных переживаний. Но

вскоре Крис Картер начинает чувствовать, что тема исчерпывает себя. Проложив новые пути в жанре телетриллера, Картер стремится идти дальше. На его пути встают продюсеры сериала.

Как это нередко бывает, те, кто вкладывают деньги, плохо разбираются в искусстве. Логика продюсеров проста. Если первые части получились прекрасно и пользовались популярностью, значит, надо поставить их на поток, штампуя, как жевательную резинку. Вернемся к истокам, говорят они. Но это все равно, что запихивать ребенка обратно в материнское чрево...

Перед Крисом Картером встала серьезная задача. С одной стороны, он считал необходимым развивать сериал дальше – вносить новые идеи, пробовать необычные подходы. Делать то, за что мы любим «Секретные материалы» и уважаем их создателя. С другой – приходилось лавировать среди требований продюсеров, настаивающих на повторении старых, затертых штампов. Посмотрим, как у него это получилось.

## НЕОБХОДИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ

Крис Картер – тонкий психолог и умелый манипулятор сознанием зрителей. Он за несколько шагов вперед знает, чего хочет аудитория, как напугать ее, заставить смеяться или плакать. Для примера вспомним первые эпизоды пятого сезона.

Обратим внимание на одну из заключительных сцен серии. Перед автором фильма встает непростая задача. Буквально подряд ему необходимо показать две сцены. Их отличает высокая эмоциональная насыщенность.

Во-первых, главный герой прощается с женщиной, которую успел полюбить (или, по крайней мере, ему так кажется в тот момент). Это тонкая романтическая сцена, расставание людей, встретившихся в неподходящее время в неподходящем месте. Картер хочет, чтобы зрители задумались, как сложились бы судьбы главных героев эпизода, доведись им познакомиться при иных



обстоятельствах. И тут же следует иная сцена. Женщину хватают правительственные агенты и заставляют сесть в свой автомобиль. Главным героям остается только беспомощно наблюдать за тем, как несчастную увозят. И мы знаем, что везут ее на верную смерть. Совершенно иные чувства, другой настрой сцены – и опять-таки Крису Картеру необходимо, чтобы зрители искренне сопереживали персонажам.

Как быстро переключить внимание аудитории со сцены романтического расставания на похищение? Картер поступает мудро – он вставляет между ними крохотный комический эпизод. Двое друзей главного героя на бегу сбивают с ног случайного прохожего. Все! Зритель рассмеялся. Произошла разрядка, прежний эмоциональный настрой «смыт». Можно загружать следующую сцену.

Итак, необходимым условием, которое обеспечивало неослабевающий интерес к сериалу, было его разнообразие. Одни сценки следовали за другими. Мы никогда не знали, что произойдет дальше.

Но к пятому сезону ситуация меняется. Зрители успели познакомиться с основными действующими лицами, расстановкой сил, прониклись скрытым напряжением. Крис Картер чувствует, что пора провести разрядку, заставить зрителя смеяться, дать ему нечто необычное. Но тут продюсеры начинают требовать ста-



рых, затертых штампов, явно мешая Картеру спокойно создавать любимый сериал.

## ОРУЖИЕ ВРАГОВ КРИСА КАРТЕРА

Что же это за штампы, с которыми напряженно борется Картер на протяжении всего пятого сезона? О, им несть числа! Самый главный из них – общее напряжение, царящее в каждом эпизоде. Да, это великолепно. Поправимся: это было великолепно вначале. Крис Картер был чуть ли не первым, кто придумал накладывать гнетущую, мрачную музыку практически на любую сцену сериала, заставляя нас психологически страдать даже там, где никаких объективных причин для этого не было.

Но все хорошо в меру. Сам Картер понимает это лучше других. Человеческая психика – тонкий саморегулирующийся инструмент. Человек не способен долго испытывать страдание: рано или поздно наступает апатия, безразличие к тому, что раньше вызывало живейший интерес. Главное правило композиции – после печальной сцены должна следовать смешная.

А вот пример того, как этот закон проявляется в жизни. Только послушайте (на грани истерики) смех Джиллиан Андерсон, который она не в силах сдержать во время самых трагических сцен с ее участием. Известно, что американским актерам свойственно преувеличенно-серьезное отношение к исполняемым ими ролям. И иногда даже вызывает улыбку то, с каким жаром они говорят об очевидных вещах, рассказы-

вая о своей работе над ролью. Но в «Секретных материалах» сами артисты уже не способны сохранять мрачный настрой на протяжении пяти лет подряд. Это уже не грустно, не гнетуще, это смешно. К несчастью, продюсеры сериала не понимают, что, нагнетая напряжение на пустом месте раз за разом, они дискредитируют саму концепцию сериала.

## НОВАЯ ГЛАВА

Сериалы бывают нескольких типов. Как правило, в каждом эпизоде рассказывается отдельная история, мало чем связанная с остальными частями фильма. Такие серии можно продолжать до бесконечности: каждый раз повествование начинается сначала и приходит к благополучному концу, чтобы через две недели предложить нам новое приключение. Подобные сериалы легко продолжать, ибо их создание представляет собой механическое сложение отдельных эпизодов.

«Секретные материалы» относятся к совершенно иному типу историй. С самого начала была заявлена главная цель – раскрыть заговор американского правительства, касающийся его биологических опытов над народом США и контактов с инопланетянами. И шаг за шагом наши герои получают ответы на свои вопросы. В сериале есть и вставные серии, представляющие собой законченные эпизоды, но не они определяют направление общего сюжета. И здесь мы встаем перед противоречием: если герои найдут ответы на свои вопросы, то сериал закончится.

По крайней мере, он перестанет быть таким, каким мы его знали – историей поиска правды. И превратится в нечто иное, скажем, в борьбу с инопланетянами. Вот почему Крис Картер всячески оттягивает разоблачение, подтасовывает ложные улики и стремится как можно дольше удержать наше внимание.

Но он понимает, что делать это вечно невозможно. В конце концов зритель начинает понимать: если Малдер и Скалли в текущем эпизоде вступили в борьбу с правительством, то у них опять ничего не выйдет. Следовательно, публика заранее знает конец эпизода – тем или иным способом Курильщик или кто-то иной заметет все следы, оставив агентов ФБР с носом. А если зритель знает финал, как можно удерживать напряжение?

И Крис Картер начинает идти на сложные маневры. Во-первых, Курильщик перестает быть главным противником Малдера и Скалли. Во-вторых, сам Малдер больше не верит в инопланетян и отстаивает противоположную точку зрения. Мифы об НЛО – сказка, выдуманная американским правительством, чтобы отвлекать народ США от его, правительства, преступлений.



Но самое главное – теперь в сериале нет места для тайн и загадок. Мы узнали правду об инопланетянах, «Черной нефти», роли Консорциума. Путь к истине завершен, по крайней мере, для нас, зрителей. Теперь необходимо развивать сюжет дальше, вглубь и вширь. И недаром именно в пятом сезоне «Секретные материалы» приобретают полноту эпической саги.

Раньше мы имели дело только с Малдером и Скалли, которые расследовали странные происшествия. Теперь перед нами – целый спектр персонажей, каждый со своими целями, мотивами и идеалами: Skinner, Курильщик, Крайчик, Красиво Одетый Человек, женщина из ООН. Тем самым Крис Картер отступает от основополагающей идеи сериала. Раньше зритель был похож на человека, который сквозь замочную скважину наблюдает за манипуляциями американского правительства. Мы были не в состоянии осмыслить всю картину в целом. Теперь перед нами начал разворачиваться широкомасштабный роман с множеством действующих лиц.

Денис Чекалов





## ЗНАЙТЕ – ПОРА ОСТАНОВИТЬСЯ, ЕСЛИ:

- в поездке вы проводите большую часть времени с ноутбуком на коленях, сдав ребенка в багаж;
- жена говорит, что общение весьма важно в браке, и вы покупаете второй компьютер и делаете дома локалку, чтобы можно было поболтать с женой по «аське»;
- вы решаете остаться в институте еще на годик или два ради бесплатного доступа в Интернет;
- вы считаете, что неудачники – это люди с модемами на 28.8 kbs;
- вы используете смайлики в обычной, бумажной почте;
- вы не знаете пол трех своих лучших друзей, потому что у них нейтральные ники, а спросить вам не приходило в голову;
- делая дома ремонт, вы долго не можете решить – наклеить обои или растянуть одну картину на всю стену;
- чтобы улыбнуться, вы наклоняете голову вбок на 90 градусов;
- купание в ванной вы называете «даунлодинг»;
- вы решаете установить возле компьютера вместо кресла унитаза;
- каждый раз, выключая модем, вы оказываетесь в ужасной пустоте и испытываете колоссальное чувство вины, словно предали лучшего друга;
- новым знакомым вы представляетесь как «Вася @ мэйл точка ру»;
- ваше сердце начинает биться чаще, если в телевизионной рекламе вы видите адрес сайта какой-либо компании;
- выходя из комнаты, вы включаете динамики на полную громкость, чтобы не пропустить момент, когда придет новая почта;
- у всех ваших друзей и знакомых в имени есть символ «@»;
- у вашей собаки есть своя домашняя страничка;
- вы не можете позвонить родителям – у них нет модема;
- вы проверяете электронную почту. Если новых сообщений нет, вы проверяете ее снова;
- встав в три часа ночи, чтобы сходить в туалет, вы остаетесь у компьютера до утра;
- жена начала запрещать вам брать ноутбук в постель;
- ваших детей зовут Яху, Рамблер или Тёма;
- у вас есть татуировка, гласящая «This body best viewed with Internet Explorer 4.0 or higher»;

– попав в ДТП, вы инстинктивно ищете кнопку «Back»;

– прочитав это, первым делом вы пересылаете данный текст другу.

\*\*\*

Программист сидит за компьютером. Ему жена приносит кофе. Тот, не глядя на нее, молча берет чашку, отхлебывает, потом морщится, поворачивается к жене и говорит:

– Я же не люблю без сахара!

– Я знаю, милый, но мне так хотелось услышать твой голос!

\*\*\*

«Штирлиц, если вы не заплатите за электричество, мы отключим вам PlasmaGun».

\*\*\*

Обнаружен новый вирус – «Вирус Жириновского» (Zirinovsky-Virus). Этот вирус постоянно выводит сообщения на экран с угрозой в адрес файлов «подозрительного происхождения» уничтожить их с целью защиты основной программы. А также с намерением дефрагментировать диск.

\*\*\*

...В нашей фирме проблема 00 года полностью решена.

\*\*\*

Системные и прикладные программисты едут на конференцию.

Встречаются у касс вокзала, где и те, и другие берут билеты. Прикладники покупают по билету на нос, системщики берут один билет. Удивленные прикладники спрашивают:

– У вас что, только один человек едет?

– Да нет. Все.

– А как же остальные?

– А это наши трудности.

В поезде прикладники занимают места согласно купленным билетам за полчаса до отправления. За 45 секунд до отхода появляется стая системщиков. С криками «Мы товарища провожаем» вся толпа врывается в вагон и закрывается в туалете. Поезд трогается.

Контроллер подходит к туалету и стучит. Высовывается рука, протягивает билет. Через некоторое время системщики, как тараканы, расползаются по поезду.

Едут обратно. Опять встречаются на вокзале. Прикладники, перехватившие их идею, берут один билет. Системщики билета не берут. За 45 сек до отхода врывается толпа прикладников и запирается в туалете. Поезд трогается.

Стук в дверь туалета. Высовывается рука, протягивает билет.

Системщик хватается билет и бежит в другой туалет.

\*\*\*

Народная примета: если программист в девять утра уже на работе, значит, он еще на работе.

\*\*\*

– А знаете, Ватсон, чем наполнены шары у Corel Draw?

– Чем, мистер Холмс?

– Водородом!

– ???

– Ну это же элементарно, Ватсон... Вчера у меня Corel рухнул, так всю Винду разнесло!

\*\*\*

Разговор двух «новых русских»:

– Вован, ты когда свой «Круйзер» поменяешь на 600-й «Мерс»?

– Скоро, Колян, скоро. Через пару премьер-министров.

\*\*\*

Мужик провел несколько дней у любовницы, а жене сказал, что уехал на рыбалку.

Заходит на пути домой в рыбный магазин, покупает живого карпа и просит продавца:

– Бросьте, пожалуйста, мне его через прилавок.

– Зачем?

– А что б я мог с чистой совестью сказать, что я его поймал...

\*\*\*

Если вы хотите круто изменить свою жизнь, подойдите к тормознувшему на перекрестке «Мерседесу» и со всей силы долбаните по лобовому стеклу кирпичом...

\*\*\*

Старый подслеповатый мужичонка смотрел телевизор и вдруг как заорет:

– Эй, мать! Иди-ка сюда! Ты погляди, чего эти извращенцы по телевизору-то показывают!!!

Жена пришла из кухни, посмотрела на экран и говорит:

– Ты, дурак старый, надень-ка очки. Это Фидель Кастро банан кушает...

\*\*\*

Разговаривают два льва в саванне:

– Как надоели эти «новые русские»! Ездят на джипах, матерятся, пьянствуют...

– И сотовый телефон потом в животе звонит...

\*\*\*

На таможне.

– Откройте чемодан... Так... Ничего... Ничего нет?! С Вас пошлина за издевательства над таможней.



Дорогие друзья! С радостью отмечаем, что поток ваших писем не иссякает. Мы же пока активно обрабатываем и изучаем ваши письма, в том числе результаты проведенных конкурсов, накапливаем ваши ответы, делаем предварительные выводы. Кстати, очень приятно было бы получить ваши предложения и идеи насчет того, какие еще конкурсы могли бы привлечь внимание наших читателей.

Признаемся, что без всякой радости откладываем в сторону безответными некоторые ваши письма с вопросами по части прохождения той или иной игры, просьбами сообщить коды, секреты, рассказать, как решить ту или иную головоломку – и хотелось бы ответить, а возможности нет. А потому настоятельно рекомендуем всем страждущим и жаждущим таких «частных» и «мелких» подсказок прочитать наш ответ Д. Новикову из Пензы (см. ниже в рубрике «Ответы на вопросы»). Некоторые сотрудники редколлегии, не принимавшие участия в активном использовании этой базы данных, ради интереса заглянули в нее и искали ответы на «свои» вопросы – и что бы вы думали? Нашли их! Уверены, что вы сможете раздобыть либо этот компакт-диск, либо любой из прилагающихся к последующим номерам «Игромании», а в крайнем случае – скопировать базу данных DLH, взяв диск у друзей. Имейте также в виду, что DLH регулярно обновляется и каждый последующий компакт-диск содержит информацию по большему количеству игр. Не поленитесь, дело, право, стоит того.

Пользуясь случаем, также отвечаем на ваш – и не только ваш – вопрос относительно размещения прохождений некоторых игр на компакт-диске. Решение это было отчасти вынужденным. Дело в том, что временами в редакции накапливается настолько много материала по новым и весьма интересным играм, что приходится решать проблему: либо что-то вообще оставлять за «бортом», либо переносить в следующий номер (с риском и через месяц столкнуться с той же проблемой), либо, как сейчас, разместить часть прохождений на диске. Последний вариант показался нам оптимальным. Другой вопрос – какие именно игры переносить на диск? Наш принцип таков: все самое-самое новое, интересное и актуальное печатать в полном виде в журнале, а то, что не настолько «крутое», можно поместить на диск. (Уверены, что не все игроманы согласятся с НАШИМ выбором и НАШЕЙ оценкой «крутизны» той или иной игры, но тут уж ничего не поделаешь: сколько людей – столько мнений.) Сожалея о возможных неудобствах подобного подхода, мы искренне просим понять и нашу позицию, и при покупке журнала заранее – во избежание недоразумений – просмотреть в оглавлении, какие игры помещены на диске, а какие в самом журнале.

## АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ ИГРЫ

Игроманы, отзовитесь! Пишите все, отвечу на 301 % писем, хотя рука пустила корни в мышку! Отсутствие виртуалов в письмах гарантирую! Мне 15 лет, предпочитаю RPG, стратегии и 3D-action.

684036, Камчатская обл., Елизовский р-н, п. Вулканный, ул. Центральная, д. 22, кв. 60. **Дрону (Крочер)**.

\*\*\*

Я был во многих компьютерных клубах и торжественно заявляю: «Еще не родился тот, кто обыграет меня в StarCraft. Имеется модем, так что дерзайте! P. S. Кто любит (очень) стратегии и 3D-action – пишите, отвечу

200 %. P. P. S. Хочу вступить в какой-нибудь клан. Я – **Андрей Ковалев**, aka **DRONE** (зерги, вперед!). Мне 15 лет. 121352, г. Москва, Славянский бульв., д. 13, корп. 2, кв. 111.

\*\*\*

Я – игроман, но не на PC, а на SPS. Хотел бы переписываться со всеми SPStation'манами (вот словечко-то!), и все такое. Прошел много игр из жанров спорта: FIFA 98, 99; NHL 99; NBA 99. Пишите, пишите письма, и все такое.

141200, г. Пушкино, м-н Серебрянка, д. 18, кв. 58. **Ильинский Александр**.

\*\*\*

Мне 15 лет. Зовут меня Илюха (Wraith). Мои любимые игры: StarCraft, Heroes III, Diablo, Hellfire, Warcraft 1-2, Fallout 1-2, The Curse of Monkey Island, серии King's и Space Quest, Quake II и многие-многие другие. Знаю громадное количество кодов, прохождений, полезных советов и т. п. Хочу переписываться с мальчишками и девчонками любого возраста.

P. S. Когда я писал письма по адресам из рубрики «Адреса для переписки», почти никто не ответил. Надеюсь, что скоро это исправится.

103617, Моск. обл., г. Зеленоград, д. 1407, кв. 158. **Кухаренко Илья**.

\*\*\*

Меня зовут Тимур, мне 12 лет. Ау, любители Space Quest'a, откликнитесь! И еще: я вообще хотел бы переписываться с вами. Неважно, сколько вам лет или какой вы расы. Знаю большое количество кодов и солюшенов. Пишите, пишите.

P. S. А все-таки почему Курильщик не убивает Малдера?

141551, Моск. обл., Солнечногорский р-н, п. Андреевка, д. 22, кв. 25. **Тимур (trauma)**.

\*\*\*

Меня зовут Андрей, мне 18 лет. Моя любимая игра – StarCraft, хотя у меня с ней возник ряд проблем. Есть вопросы и по EARTH-2140. Люблю также Carmageddon. Хотел бы переписываться с фанатами этих игр – возможно, кто-то из них поможет мне с кое-какими проблемами, кодами и прочими подсказками. Жду ответов.

160025, г. Вологда, ул. Пригородная, д. 8-б, кв. 2. **Чайка Андрей**.

\*\*\*

Меня зовут Владик, мне 10 лет. Играю на PC и PS. Любимые игры на PC: «Воин Тень», Mortal Kombat, Chasm: The Rift, Quake 2, Parkan, Half-Life, Tomb Raider 1-3 и много игр на PS. Пишите мне!

350057, г. Краснодар, ул. Пролетарская, д. 66, Кузнецов (видимо) **Владик**.

Дорогой Владик! Большое спасибо тебе и за коды к играм, и за анекдоты, которые ты приложил к своему письму. Эх, были бы они поразборчивее – обязательно напечатали бы... (Кстати, мы правильно прочитали твою фамилию?)

\*\*\*

Hello, people, и не только. Мне 13 лет. Хочу переписываться с игроманами и игроманками 11-15 лет. Я люблю жанры: стратегии, квесты и RPG. Прошел множество игр. Очень нравятся игры Dungeon Keeper, Diablo, Larry 7, Full Throttle. К тому же знаю коды, пароли, секреты, прохождения более чем к 4 000 играм. Пишите. Отвечу 100 %.

620055, г. Екатеринбург, ул. Сони Морозовой, д. 190, кв. 44. **Роман Венедиктов**.



Рома, у нас в редакции к тебе возник вопрос (по секрету): когда ты обращаешься к читателям «Hello, people, и не только», кого ты еще, помимо пиплов, имеешь в виду? Вопрос чисто профессиональный: нам ведь тоже хотелось бы расширить свою читательскую аудиторию...

\*\*\*

Мальчишки и девчонки! Меня зовут Ольга, мне 14 лет. Я люблю RTS, RPG и квесты. Все, у кого такие же взгляды и убеждения, кто просто умирает без общения и кому хочется иметь друзей по переписке любого пола, возраста и расы, пишите мне (если можно, пришлите фото). Отвечу всем, кто напишет, – 100 %.

350047, г. Краснодар, ул. Темрюкская, д. 72, кв. 53.  
**Ольга.**

\*\*\*

Привет всем, у кого есть голова на плечах, которая может думать не только над тем, какого монстра замочить следующим, но и о чем-то другом. Короче, те, у кого не очень мощный «комп», и те, кто хоть капельку мыслит в программировании, пишите мне.

185026, Карелия, г. Петрозаводск, просп. Карельский, д. 6, кв. 137. **Колосову Александру.**

\*\*\*

Я – Бердзенишвили Алексей, мне 17 лет. Всех, кто любит Городские гонки (Grand theft auto, Midtown madness, Driver education и не только), да и любителей других жанров прошу – пишите все. Всем отвечу. Знаю много кодов и прошел много игр без кодов. Есть модем, но нет телефона.

109125, г. Москва, Волжский бульвар, д. 13, кв. 294.  
**Alex.**

\*\*\*

Привет, мальчишки и девчонки (а также их родители)! Мне 14 лет, я геймер, роллер и человек, балдеющий от книг в стиле fantasy. Об играх: предпочитаю RPG и 3D-action, но играю во все. О роликах: обладатель Roces модель Street. О книгах: читаю Ника Перумова, Глена Кука и Стругацких. Отвечу всем 100 пудов!

141007, Моск. обл., Мытищи-7, а/я 6. **Валеричу, или Val'y.**

\*\*\*

Мне 13 лет. Люблю RTS, RPG и квесты. Обожаю игру Half-Life. Пишите все! Отвечу 100 %.

117463, г. Москва, ул. Голубинская, д. 25/2, кв. 293.  
**Зотову Дмитрию (Black Knight).**

\*\*\*

Мне 13 лет. Я увлекаюсь авто- и авиасимуляторами. Мне также нравятся action и strategy. Пишите – отвечу обязательно.

241008, г. Брянск, пер. Фокина, д. 6, кв. 25. **Ганеев Алексей (Alex).**

\*\*\*

Приветствую вас, приверженцы PC! Я неравнодушен к квестам (сильно) и к стратегиям вроде StarCraft'a (слабее). Прошел около 40 игр, знаю много кодов и т. п. Пишите все, кому не хватает приятного собеседника. Пишите также и любители X-Files.

170041, г. Тверь, ул. Мусоргского, д. 36-а, кв. 27.  
**Тох'у.**

\*\*\*

Hello, boys & girls! Я – отвязная девчонка **Алиса** по прозвищу Серая Крыса, ненавижу все стратегии на свете, а также в темноте, плюс ещё все в мире стрелялки!

Тащусь от wargame'ов! Мне почти 12, ещё ненавижу X-Files (игру и сериал), Tomb Raider (все части), Titanic (и

фильм, и игру). Особенно меня тошнит от «Секретных материалов». У кого мнения не расходятся с моими, пишите:

107564, г. Москва, Погонный проезд, д. 3, корп. 3, кв. 91. И телефон: 1608364. E-mail'a нет пока ещё. Будет – сообщу.

\*\*\*

Мне 12 лет. Зовут Ваня. Тащусь от игр всех жанров. Прошу всех, кому не лень, напишите мне поскорей. Дорогие мальчишки и девчонки, игроманы и игроманки! У меня есть очень много кодов и прохождений. Так что если тебе нужен код, напиши – и он придет!!!

143000, Моск. обл., г. Одинцово, ул. Чикина, д. 17, кв. 47. **Пронякину Ивану.**

\*\*\*

Здравствуй, «Игромания»!

Я хотел бы найти друзей по переписке, пол и возраст не важен. Меня зовут **Саша**, мне 15 лет, увлекаюсь компьютерными играми (3D-Action, Strategy). Пишите все, кто без ума от этих жанров, отвечу всем на 666 %.

109145, г. Москва, Жулебинский б-р, д. 2, к. 2, кв. 110. А также E-MAIL: eletsy@glasnet.ru.

\*\*\*

Hi-чик всем!!! Я – ANEX R.S. (или просто Dasha). Мне 14 лет. Собираю литературу о неизведанном, сверхъестественном, о космосе и любую фантастику. Люблю играть в Unreal и Need For Speed. Пишите, отвечу всем! P. S. Обожаю квесты, сериал The X-files и изобразительное искусство.

603062, г. Нижний Новгород, Приокский р-н, ул. Глазунова, 6/11, кв. 2. **Дарье Федотовой.**

\*\*\*

Меня зовут Андрей. Мне 13 лет. Учусь в 7 классе. С 11 лет серьезно увлекаюсь космосом. Мне нравятся сериалы Star Trek, Star Wars и «Вавилон-5». Люблю игры всех жанров на разные темы, но в основном на темы «катастрофы» и «космические войны». Прошел Red Alert, Duke Nukem 3D, «Звездную академию», Dark Force и т. д. Знаю много кодов к этим играм, и не только к ним. Моя мечта – стать программистом и создавать свои игры. Пишите все. Отвечу всем абсолютно. Гарантия – 200 %

196128, г. Санкт-Петербург, ул. Кузнецовская, д. 30, кв. 77. **Худину Андрею.**

\*\*\*

Если вы помешаны на Star Wars и Star Trek, а также... Если вы – фанат Лондо Моллари и Питера Юрасика, и еще... Если ваша крыша едет от «Бесконечной истории» и «Пиратов Темной воды», то...

Пишите ВСЕ! В первую очередь жду писем от вас, фанаты «Звездных войн»!!! Стар-Трековцы, от вас тоже...

143952, Моск. обл., г. Реутов, ул. Котовского, д. 6, кв. 70. **Болычевскому Кириллу.**

\*\*\*

Привет всем! Меня зовут Эмма. Мне 14 лет. Я люблю смотреть TV, играть в компьютерные игры, а вообще хотела бы найти друзей по переписке. Ожидая посланий от новых друзей. Отвечу всем!!!

344019, г. Ростов-на-Дону, ул. 13 линия, д. 61-а. **Волюцковой Эмме.**

\*\*\*

Привет! Меня зовут Евгений. Мне 16 лет. Хотел бы переписываться с фанатами группы Cranberries.

624170, Свердловская область, г. Невьянск, ул. М. Горького, д. 19, кв. 36, **Евгению.**

Или в адрес сети FidoNet: 2:5080/37.43 to: Eugene.



Для всех ребят и девчонок, кому охота познакомиться с огромной любительницей игр всевозможных жанров, исключая только wargame'ы. На данный момент больше всего играю в «Цивилизацию-2», но часто играю в «Секретные материалы» (обожаю и сериал), King's Quest-7, «Братья Пилоты», Tomb Raider-3, Populous: The Beginning, «101 далматинец», «Розовая Пантера: право на риск», Blackstone Chronicles, Titanic: adventure out of time, Half-Life, Quake (1, 2), Unreal, Doom (1, 2), «Амбер: за гранью реальности», Creatures-2. Комп у меня совсем не мощный, первый пентюшник-166, что не очень удобно, правда. Ладно, кого это заинтересовало, пишите мне на e-mail. Пока!

**Рамила.** rafis@4unet.ru

\*\*\*

Hi! Эй, парни, куда вы пропали? Я – Ольчик, мне 11! Меня нельзя не заметить! У меня есть «Пентиум-4» (он строго секретный, тайный пока), Windows 2000 (у меня ведь дядя – лучший программист мира). Я прошла более 400 игр, могу поделиться кодами, читами солюшенами и кряками более чем к 800 играм! **Звоните: 169-3715, Ольчик.**

\*\*\*

Привет, игроманы! Привет, любители авиасимуляторов! (Кто не такой, может дальше не читать.) Привет всем, у кого есть Microsoft Flight Simulator 98, Internet (желательно неограниченный)! У кого этого всего нет, то можете вообще не читать! Я являюсь создателем клуба «Виртуальный Пилот»! Наш клуб ещё молодой, пока реставрируется в результате моих необдуманных действий. :-)) Но к моменту появления этого письма я его уже починю! Также имею связь и являюсь хорошим другом создателей других клубов (даже клубов-гигантов). Единственное условие нашего клуба – мы друг с другом не встречаемся! И ещё – у нас летают не те, кто хочет поиграть, а те, кто хочет научиться летать!

Очень прошу, не пишите всякую ерунду! Только по поводу клуба! Остальные сообщения оставляю без ответа.

**Алексей Петров** (Col.Dart), dpetrov@aha.ru.

URL нашего клуба – members.xoom.com/VirtualPilot.

\*\*\*

Хотелось бы поиграть по Интернету или модему в GTA: London 1969, StarCraft и еще во что-нибудь. Москвичи, питерцы и иже с ними! Пишите на e-mail: harris@got.mmtel.ru. Отвечу всем. **Евгений.**

\*\*\*

Меня зовут **Дима**. Мне 12 лет. Ищу друзей по переписке. Мне нравятся стратегии, особенно HEROES M&M3, а также «Вангеры». Отвечу всем. style@piton.lg.ua.

\*\*\*

Привет всем. Я хочу найти друзей по переписке. Зовут меня **Сергей (Shadows)**, я очень люблю играть в компьютерные игры. Мне 15 лет. Так что пишите все.

Мой e-mail : superman@cityline.ru.

\*\*\*

Я хочу переписываться с людьми, играющими и любящими классику игр: Colonization, Jagged Alliance, Blackthorne и др. Просто душа разрывается, что люди почти забыли «бабушек» и «дедушек» современных мастодонтов вроде Commandos, Half-Life и т. п. Anyway, люди! Пишите по адресу: valery@home.isu.ru. Отвечу обязательно, пожизненная гарантия :) **Валерий.**

\*\*\*

Если кто хочет познакомиться с девчонкой, которая увлекается танцами и, разумеется, компьютерными иг-

рами, то не упускайте шанса! Моё имя – **Зифа**, что в переводе с татарского значит «стройная». Я очень люблю игры: «Титаник», «Томб Рейдер 2», «Анастасия», «Амбер» и «Розовая Пантера: право на риск». Все прошла. Вот. KZNEXP@mi.ru Мой e-mail, точнее, моих родителей, но вы сделайте тему «Лично Зифе», и они читать не будут!

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ИГРАЕМ

Уважаемая редакция! У вас в журнале имеется рубрика «Вспоминаем». Не могли бы вы поместить в ней прохождение к такой замечательной, но, увы, далеко не новой игре, как «Woodruff»? Эта игра у меня уже два года, и я до сих пор не могу ее пройти. И не только я – у многих моих друзей такая же проблема.

**Дмитрий Новиков из Пензы**

Дорогие друзья! Реклама, как известно, двигатель торговли, самореклама – в том числе. Мы помним про это правило, хотя и стараемся особо себя не расхваливать. Но здесь, как говорится, сам Бог велел... Скажите, просматривали ли вы приложение на компакт-диске к №№ журнала 3, 4, а теперь и 5? Едва ли, поскольку на этих дисках записана поистине уникальная (не боимся этого слова, а произносим его скорее с гордостью) игровая база данных «DIRTY LITTLE HELPER» по **огромному** количеству игр. Есть там и полное прохождение «Woodruff'a»... Так что советуем всем-всем игроманам: либо обзаведитесь одним из упомянутых дисков (лучше – последним, поскольку база постоянно обновляется и пополняется), либо перепишите себе на винт эту базу, взяв диск у кого-то из друзей. Письмо любого пожалевшего о том, что он это сделал, обещаем опубликовать в нашем журнале (хотя, видимо, публиковать будет нечего). Информация на диске на английском языке. Поверьте, это не наша блажь, а для вас – стимул к познанию иностранных языков.

\*\*\*

Купил я тут ваш журнал за март (3 номер) из-за описания BG и тут же обнаружил несколько ляпов в описании игры, так что примите к сведению:

1. Насчет ловушек. Можно, конечно, посылать прокачанного бойца, потом его лечить, но проще снять её воровским lockpick'ом. Дешево и сердито.

2. Посохи и ожерелья перезаряжаются легко, но за ощутимые деньги (особенно в начале игры). Подходишь к продавцу, продаешь и опять покупаешь.

Перезарядка стоит: покупаешь посох (ожерелье) с 10 выстрелами (Ex: 2800).

Используешь.

Продаешь хотя бы с одним выстрелом, покупаешь снова уже с 25 выстрелами, но по высокой цене (Ex: 5200), опять используешь, продаешь, а теперь, сколько бы раз так ни заряжал, то цена (Ex: 8600) и кол-во выстрелов (25) не меняется.

Цены даны на основе ожерелья из снарядов (локация «карнавал»), для посохов то же самое, проверьте, не пожалеете.

Так что играйте внимательно и живите дольше.

С уважением,

**Михеев Алексей, Санкт-Петербург,**  
\*\*\*@mail.line.ru

Во-первых, совет был в контексте прохождения Nashkel Mines, что почти в самом начале игры, поэтому



есть определенные сомнения, что ваш вор уже сможет хорошо обезвреживать ловушки, ведь для этого нужно убить много монстров, получить несколько новых уровней и потратить выделяемые вору очки на способность Find Traps (обнаружение и нейтрализация ловушек). Но даже если такая способность достаточно высока, то это значит, что остальные способности вора развиты хуже. Алексей учтите, что ловушек в оригинальном Baldur's Gate настолько мало, а ценность навыков Lockpick или Stealth (то есть Move Silently + Hide in Shadows) настолько велика, что выбор подавляющего большинства фанатов BG будет не в пользу Find Traps.

Другое дело – дополнение Tales of the Sword Coast (очень рекомендую), где только на одном подземном уровне башни Durlag's Tower мы насчитали около полусотни ловушек – больше, чем во всем оригинальном Baldur's Gate. Вот поэтому в прохождении BG: Tales of the Sword Coast, который вы увидите в этот номере, максимально подробно описаны все известные на текущее время средства нейтрализации ловушек.

\*\*\*

Я хотел с вами посоветоваться. Раньше у меня был StarCraft, но потом я поставил Windows 98. И о StarCraft'е мне пришлось забыть – почему-то не пошел на мой 98-й Windows. Так я, думаю может, пойдет новый StarCraft: Brood war?

И еще один вопрос. Чем отличается StarCraft: Brood War от StarCraft 3D? Может, мне купить SC 3D? Или мне подождать пока выйдет еще какой-нибудь StarCraft, может какой-то add-on?

Сергей из Ростова, \*\*\*@info-don.ru

Если у вас существует проблема совместимости Windows 98 и игры StarCraft, то add-on к StarCraft, то есть SC: Brood War, вряд ли также заработает на вашей машине. Проблему можно решить либо установив Windows 95, либо найдя другую версию игры. А что касается SC 3D, то о нем не знаем ни мы, ни сами разработчики из компании Blizzard. Поэтому мы думаем, что это «немного» запоздавшая первоапрельская шутка. А StarCraft 2 находится под вопросом; скорее всего, в отдаленном будущем вы увидите Warcraft 3.

## ВООРУЖАЕМСЯ

У меня Pentium 133, 16 Мб RAM, 3dfx. Скажите, пойдут ли на моей машине такие игры, как Blood 2, Half-Life и Abe's Exodus?

Вышеупомянутый 3dfx у меня постоянно перегревается, и хотелось бы узнать мнение квалифицированного специалиста, что лучше ставить: радиатор, вентилятор или и то, и другое?

Костюк Алексей из г. Новороссийска

Игры, скорее всего, пойдут, как быстро – вопрос другой... Конечно же, наиболее эффективно отводит тепло радиатор с вентилятором.

\*\*\*

Как вы считаете, какой 3D-ускоритель лучше всего купить? Что сейчас лучше приобрести – Pentium III или Voodoo2?

Без подписи из Санкт-Петербурга

3D-ускорители, последними представителями которых и стали платы на Voodoo2, покупать, пожалуй, уже не стоит. Видео плату со встроенным 3D-ускорителем –

другое дело. Выбор новинок здесь довольно широк: ATI Rage 128 и 3dfx Voodoo 3 в разных модификациях, платы на Nvidia Riva TNT2, S3 Savage 4, Matrox G400. Советовать что-то конкретное трудно, слишком индивидуальные требования и материальные возможности. Конечно же, в машину на Pentium III стоит поставить и достойную, а значит – недорогую видео плату. Читайте обзоры и тесты – в журналах и в Интернет, постарайтесь посмотреть и попробовать разные платы сами.

\*\*\*

У меня Pentium Celeron-333, 64 Мб RAM, HDD 4,3 Gb, 3dfx. Почему же «Turok 2» тормозит, а StarCraft часто не запускается?

Дубовецкий Артем из Киева

Windows глючит? ; -)

## ДРУГИЕ ВОПРОСЫ

В «Игромании» № 4 (19) '99 на 57 странице напечатано, что «Jewel box» с «Героями» стоит 2,5 у.е. Вы не могли бы объяснить, что значит «Jewel box» и почему такая разница в цене?

Борис из Москвы

«Jewel box» – облегченная версия упаковки. Сама игра остается такой же замечательной (или плохой), как и в обычной версии. Компакт-диск (или диски) ничем не отличаются от обыкновенных. Но при покупке «jewel box'a» вы не получаете: большой красивой картонной коробки (обычно с тиснением); подробной книжки-инструкции с описанием управляющих клавиш, особенностей игрового процесса, а иногда – монстров, уровней, характеристик игровых предметов и пр.; постера; различных сопутствующих товаров, как-то: майка с изображением героев игры; коврик для мыши в стиле игры и пр. Дешево именно потому, что всего этого великолепия вы не получите. «Jewel box» состоит из обыкновенного пластикового футляра и – иногда – вложенного листа с кратким описанием игры. Внешне это выглядит как пиратская версия. Однако «jewel box» предоставит вам игру лицензионного качества. Поэтому вы сможете играть с данной копией через легальный Интернет, свободно использовать патчи, адд-оны и чит-коды, а также рассчитывать на техническую поддержку – то есть получите то, чего вам никогда не предоставят пираты.

\*\*\*

Hello, уважаемая редакция «Игромании»!

Меня зовут Алёша, мне 11 лет, я пишу из города Архангельска. Помогите! Напишите мне, пожалуйста, подробнее на мой e-mail, где же вводить «sv\_cheats 1» в game Half-Life. Я видел в вашем журнале коды для Half-Life и не понял, в какой командной строке надо вводить «sv\_cheats 1». Я понял что надо ввести -console в свойстве ярлыка игры, где объект, он у меня работает, но чтобы пошли коды, надо в какой-то командной строке ввести «sv\_cheats 1».

Алёша, \*\*\*@mail.ru

Командная строка (консоль) – неотъемлемая часть современных игр в жанре 3D-action от первого лица. Выглядит и функционирует она точно так же, как обычная командная строка в MS-DOS. Вы вводите в нее команду, нажимаете «Enter» и наслаждаетесь результатом. Консоль – удобный способ настраивать игру для сетевого режима, выставляя наиболее подходящие или привыч-



ные для себя параметры. Со времени первого «Quake» играть в 3D-action от первого лица без консоли просто нельзя. По традиции (особенно сильной, если учесть, что многие игры жанра создавались на том же движке от «Quake») командная строка вызывается нажатием клавиши «тильда» – в левом верхнем углу клавиатуры, под клавишей «Esc».

### ЮМОР

Надеемся, что автор этого стихотворения – **Андрей Ковалев из Москвы** – не обидится на нас за то, что мы поместили его творение в раздел «Юмор», хотя оно определенно заслуживает быть помещенным в рубрику «Сочиняем», а возможно, и в «Коды, секреты». (Стиль и пунктуация автора сохранены.)

*Посвящается лучшей стратегии всех времен и народов – STARCRAFT'у (за terran'ов).*

«Покажу я вам пару приемов:

Как уделать противника злого,  
Как вам воинов всех прокормить,  
И как меньше за них заплатить.  
И чтоб были они эффективней,  
И смелей, и храбрей, и наивней.  
Чтобы быстро и с криком «Ура!!!»  
Побежали они на врага.  
Но начнем мы сейчас по порядку:  
Поставьте гостей на подзарядку  
И добывайте побольше кристаллов,  
Чтоб в сраженьи их не было мало.  
Накачайте побольше вы газу,  
И врага победите вы сразу.  
Чем больше будет крейсеров,  
Тем лучше будет ваш улов.  
Улов покойничков убитых  
И вражьи роботы разбитых.  
Научный аппарат так мал...  
Но если зерг вдруг пробежал,

То мощный луч иррадиэйт  
Отправит зерга на тот свет  
А вот гордый протос бежит.  
Один шок вэйв и щит улетит.  
Он улетит куда-то ввысь,  
И вашим вультурам будет сюрприз.  
Дефенс матрикс всех защитит!  
Нажмите на крейсер, и вот он летит...  
Он летит куда-то вдаль и вражью базу  
Нам не жаль!  
Вначале я сказал про гостей...  
О, эти парни так круты!  
Они хоть маленького роста,  
Но очень дерзки и горды.  
А если ядрёную бомбу те сбросят,  
То обычно врага на носилках уносят.  
О, что за прелесть голиаф  
Чуть что и он тогда пиф-паф!  
И сразу замочили гада!  
(Другого роботам не надо!)  
А мины – это просто класс!  
Заминируйте сейчас  
Базу вашу вы родную  
И получите защиту крутую.  
А напоследок – мой совет –  
Не забывайте про апгрейд.  
Чем круче будут войска у вас,  
Тем легче дать вражине в глаз!»

\*\*\*

Встречаются два приятеля на курсах в компьютерной школе, и один другому рассказывает:

– Знаешь, меня вчера соседка за одну минуту научила Windows'ом пользоваться.

– Ну да? Она что, такая умная?

– Да нет же. Наоборот, совсем дура. Даже не знает, когда у нее муж из командировки вернется.

Из коллекции **Дениса Д. из Нижнего Новгорода**

## ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (июль, август, сентябрь 1999 г.) или на шесть месяцев (с июля по декабрь 1999 г. включительно) по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 15 июля**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет. 81 руб. стоит подписка на три месяца, 153 руб. – на три месяца на журнал с CD-ROM и 162 руб. – на полгода без диска.

**Получатель вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корп./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.**

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 3 месяца (июль – сентябрь)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 17 июля** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.



## КОДЫ, СЕКРЕТЫ

К «Fallout-2» можно проинсталлировать с вашей программки DLH тренера от первого Fallout'a. Называется он Falche. Потом запустить игру, сохраниться, выйти из игры, запустить тренер и изменить все параметры героя.

**Кривов Шурик из Москвы**

\*\*\*

К «Fallout-2» (правда, не ко всем версиям).

Нужно освободить человека – производителя наркотиков рядом с New Reno. Попросите его сделать Stimpac и снабдите элементами для лекарства. После этого он будет делать их постоянно.

В самом конце надо убить финального босса. У него мощный пулемет. Нужно подойти к нему поближе, и тогда ни одна пуля не попадет в вас. И бейте его прицельно в пах из плазменной винтовки. В конце игры, если вы не сможете договориться с солдатами Анклава, не беда! Чтобы они в вас не стреляли, просто закройте за собой дверь. Если вы добыли очки харизмы в New Reno, ни в коем случае не используйте их в Novarro в разговоре с компьютерщиком и стражем перед дверью к командиру. (Исключение могут составить случаи, когда уровень харизмы у вас очень высок.)

**Брусянский Николай из г. Фрязино**

\*\*\*

### К Half-Life:

На уровне INTERLOPER вы заставили бедных игроков сигать по платформам. Вместо этого можно было зайти в пещеру с лечащей водой. В том месте, где стоит «встречающий» монстр, есть дыра в полу, затянутая паутиной. С помощью лома пробейтесь вниз и по единственной дороге идите до колонны, которая начнет опускаться при вашем приближении. Почувствуйте разницу!

### К Baldur's Gate:

Friendly Arm Inn. На третьем этаже в самой гостинице в северо-западной комнате стоит нобиль. Поговорите с

ним, он примет вас за уборщика и даст почистить золотые панталоны. Иного выхода, кроме как сразу отдать их назад, я не нашел, но законную экспу вы получите.

Я не нашел в вашей статье, как поменять формацию на какую-нибудь, кроме пяти изначальных, но знаю, что многим могут пригодиться не только стандартные построения.

Для их выбора нужно кликнуть правой кнопкой мыши на формацию. Когда выберете формацию, она встанет на место той, по которой вы кликали.

**Клопков Евгений из г. Одинцово-6**

\*\*\*

Пара советов по игре Half-Life.

1. Для тех, кто только начал игру.

В «Непредвиденных обстоятельствах», оказавшись на грузовом лифте, опускающемся вниз, вряд ли вам хватит здоровья и места на платформе, чтобы, как сказано в опубликованном в январском номере «Игромании» прохождении, «уворачиваться от паучков». Просто, когда пауки начнут сыпаться (а продолжаться это будет до тех пор, пока платформа не опустится), нужно скатиться по правому краю (если смотреть вниз) шлюза лифта и спокойно дожидаться остановки платформы. Жуки же между тем будут падать в механизм лифта. В итоге вы не потратите ни одной жизни.

2. Для тех, кто уже устал прыгать.

Оказавшись в «КСЕНЕ» («XEN») (если вам надоело прыгать в прошлом уровне, а в последующих вы еще напрыгаетесь!), вовсе не обязательно скакать по дальним островкам, а потом по летающим платформам. Можно сразу спрыгнуть на ту глыбу внизу, куда вам нужно, точнее, на ее верхнюю часть, а оттуда, с неровной ее стороны, сползти на рог, торчащий с нижнего яруса. Если вы не промахнулись, то окажетесь в нужном месте. (Прыгая по островкам, куда больше шансов промахнуться!)

**Денис Д. из Нижнего Новгорода**

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

☐ на 3 месяца (июль, август, сентябрь) – 81 руб.

☐ на 3 месяца (июль, август, сентябрь) с CD-ROM – 153 руб.

☐ на 6 месяцев (июль – декабрь включительно) – 162 руб.

Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_

Точный адрес: индекс \_\_\_\_\_

область (край, район) \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

дом/квартира \_\_\_\_\_

**Без квитанции об оплате недействителен!**

**Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!**



# ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС INTERNET

**Mr. Postman**

<http://www.aha.ru>

Лицензия Мин.связи РФ № 06900,6902

Business  
Decision Makers

AMERICA  
Cuts May



## Разные схемы работы:

- повременная (\$1.8/час);
- \$5 в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- \$20 в месяц - неограниченный ночной доступ;
- \$60 в месяц - неограниченный ночной доступ + 40 часов.

- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ)
- виртуальный WWW-сервер за \$30/мес



www.gentom

Jonathan  
Husband, Wife

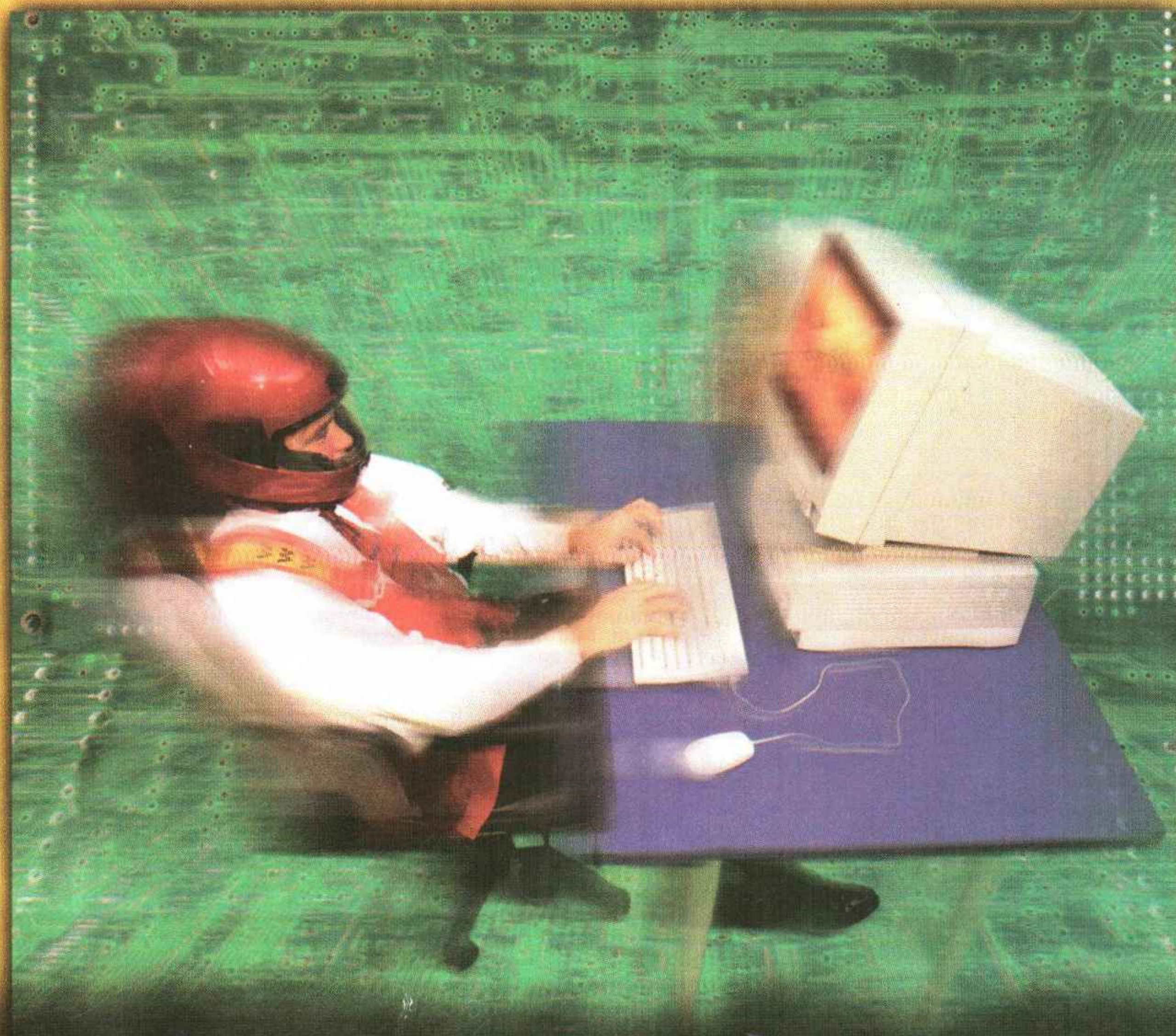
By Gerard A. Achstatter  
Investor's Business Daily  
Jonathan and Christine  
man have a marriage  
mission.



**Zenon N.S.P.**  
Тел.: (095) 250-4629



I'm online.RU?



**ИНТЕРНЕТ**  
<http://www.online.ru>

*Быстрее НЕТ!*

- Полный доступ к Интернет
- Персональный адрес электронной почты
- Доступ к десяткам тысяч телеконференций USENET
- Базы данных
- Собственный Chat-сервер
- Бесплатная подписка на популярные издания
- Личная домашняя страница
- Локальный доступ более чем из 30 городов СНГ
- Различные конкурсы и призы для пользователей

Качество и надежность  
Высокая скорость  
Выгодные условия.  
Региональный Роуминг™  
Глобальный Роуминг™  
Решение для малого и среднего бизнеса  
Intranet-версия РОЛ  
Комплексные решения для организаций

Цены указаны без учета НДС.

Варианты оплаты  
**на любой вкус,**

в том числе  
**специальное предложение:**

**ночью и в выходные**

**0,40**  
у.е. за час работы

**Россия-Он-Лайн**



**info@online.ru**

**(095)258-4161**

**www.online.ru**